TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Año III Número 30 - 350 PTAS

FIFA '96

Vuelve el rey del fútbol

ESPECIAL

¡¡Los mejores trucos del año!!

HOBBY PRESS

8 426239 010030 00030

Las novedades más explosivas:

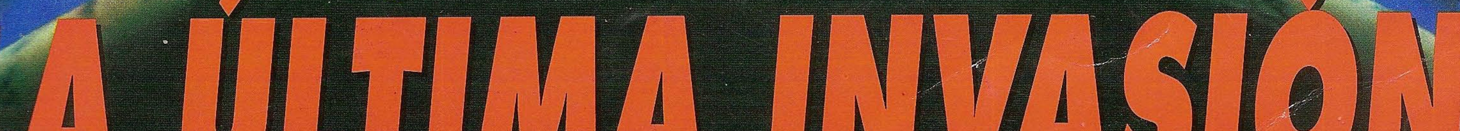
PANZER DRAGOON
LIGHT CRUSADER
PRIMAL RAGE
CLOCKWORK KNIGHT

POWER RANGERS LA PELÍCULA

REGALAMOS 20 cartuchos de SPIROU

REGALAMOS UNA SATURN CADA MES

El fenómeno Power Rangers pronto en Mega Drive y Game Gear



LA ÚLTIMA INVASIÓN



Nº 30. Año 3. Septiembre 1995



sumario

Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Jefe de Sección:** Oscar del Moral. **Redacción:** Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km 11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108-1993.

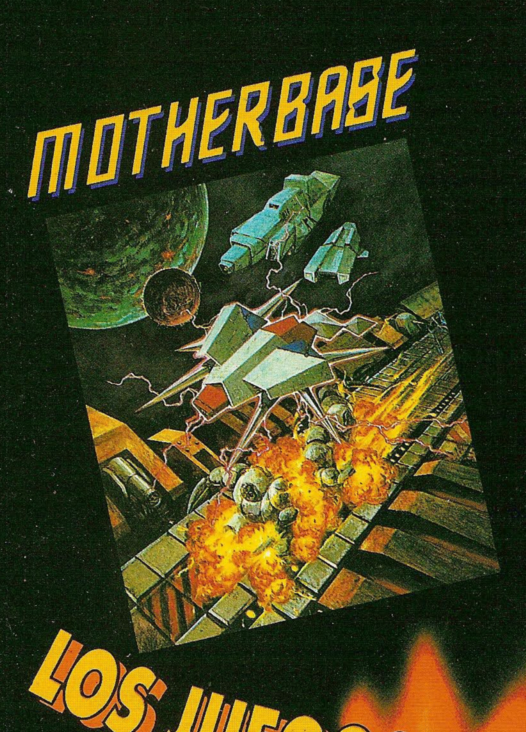
Nos vamos de vacaciones

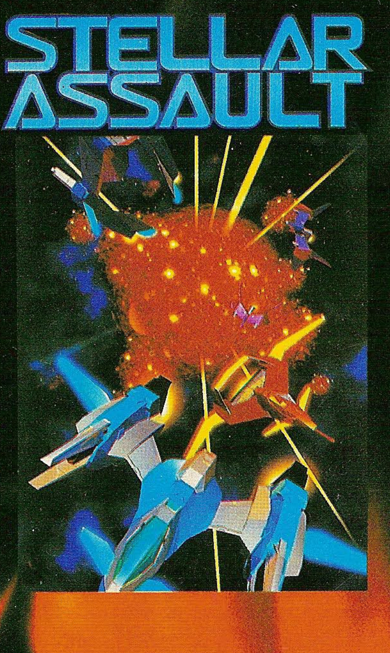
Para cuando leáis estas líneas la redacción de TodoSega estará disfrutando de unos merecidos días de descanso. Si por casualidad encontráis por ahí una serie de tíos pirados que van dejando un rastro de bits, melodías de videojuegos y FX, así como alguna que otra palabra sacada de contexto, no les hagáis caso, probablemente sean parte del cuerpo editorial de TodoSega y es posible que no quieran precisamente hablar de videojuegos...

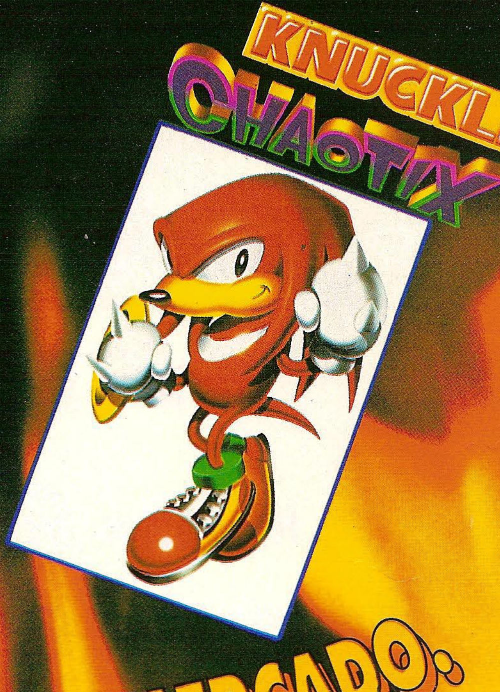
Cambiando de tema y reflexionando sobre el tema Saturn, parece ser que Sega ha vendido completamente la primera partida de consolas destinada al mercado español. Así que los que os hayáis quedado sin ella tendréis que esperar a finales de mes, que es cuando Sega restablecerá el stock. De momento el líder de ventas es Daytona USA, seguido muy de cerca por Victory Goal. Inicialmente la lista de títulos no es muy extensa, pero no os preocupéis porque va a haber muchos juegos para ella. Además, tened en cuenta que el próximo ECTS está ya aquí y probablemente veamos un verdadero aluvión de juegos. Nosotros no faltaremos a la cita y nos desplazaremos para traeros lo mejor del mundo del videojuego. Sin embargo, lo que a todos nos interesa es Mega Drive, Game Gear, Mega CD y MD 32X, aunque de lo de Master, mejor no hablamos. Sega está preparando una campaña de otoño que será recordada durante muchos años en el sector: muchas novedades y cantidad de títulos de excepción para un final de verano que se espera calentito.

De verdad, que el sector se está recuperando y soplan buenos vientos. Sinceramente, la vuelta del verano promete, ¡y de qué manera! ¡Que paséis unas estupendas vacaciones, !









LOS JUEGOS MAS CALIENTES DEL MERCADO:

En el próximo mes de junio arderás de gusto con los juegos que han hecho cenizas a más de un jugador, Chaotix, Stellar Assault y Motherbase quemarán tus ansias de retarte por muy diablo que seas.



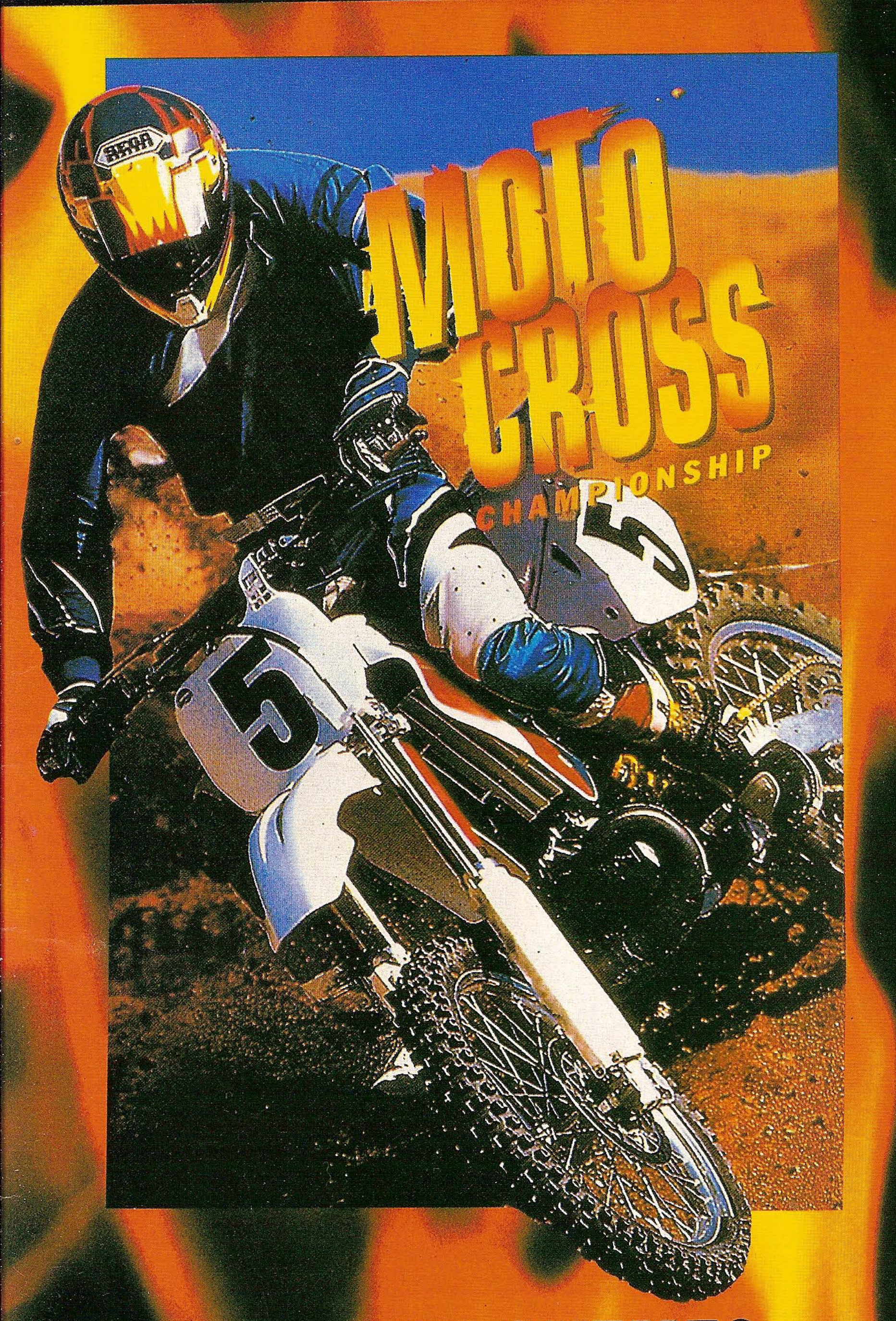








QUE ARDE



Virtua Fighter

VE CALENTANDO TU IMAGINACION.

Próximamente podrás luchar en la batalla más infernal que jamás hayas estado. El juego de las peleas más duras Virtua Fighter, llegará a Mega Drive 32X para dominarte por completo.

NO TE QUEMES. ¡¡LO ESTABAS ESPERANDO!!

Hace tiempo que estabas condenado, ahora con la archiestupenda consola Mega Drive 32X viene el archifamoso juego Motocross Championship completamente gratis. Si no la compras tu vida será un infierno.





Enviad vuestras cortas a:"Buzón TodoSega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Apoyo total e incondicional a Sega

Soy un gran seguidor de TodoSega y quiero decir que pese a lo que digan algunos, la supremacía de Sega en el mundo de las consolas se fleja cada día más. Mega Drive y Game Gear se han convertido poco a poco en las consolas de 16 y 8 bits más vendidas de Europa y tal vez en todo el mundo. Además Sega nos ha proporcionado futuro con el Mega-CD, 32X y Saturn (pese a lo que digan, ni 32X ni Mega CD, ni Saturn me han defraudado).

Sin embargo, en la lucha entre Game Gear y Game Boy por la supremacía de las portátiles, Sega se está deshinchando un poco. Es cierto que hay más calidad en los juegos de GG, pero la balanza se puede mover a favor de Nintendo gracias a títulos como «BC KID», «STREET FIGHTER II», «BUBSY», «FIFA 96» o «KILLER INSTINCT», que no hay versiones (y parece que no habrá) para la portátil de Sega.

Sólo digo esto porque muchos juegos nombrados son de lo mejor de cada género y, como «Street Fighter II», son sueños imposibles, parece que de momento, en la pequeña portátil de Sega.

Rubén Pastor Sánchez, Alicante.

Calidad de los juegos

Os escribo esta carta porque me gustaría que intentarais hacer lo posible para solucionar un pequeño problema que tengo. Veréis, en mi casa mi hermano y yo compartimos una MD y cuando vamos a comprar un juego nos quedamos muy indecisos.

Esto ocurre debido a que cuando queremos jugar lo hacemos a la vez y por tanto queremos juegos de dos jugadores. Ultimamente los únicos juegos de dos jugadores que salen a la venta son o deportivos o de lucha (aunque también hay algunas excepciones, claro).

También quisiera hacer un llamamiento a Sega para que baje un poco el precio de sus juegos ya que no todos podemos permitirnos el lujo de gastarnos casi 10.000 pesetas cada vez que queremos comprarnos un juego nuevo. Me gustaría también que mejorara la calidad de los cartuchos y se aprovecharan al máximo todas las posibilidades de la consola. Sé que pedir es gratis y no nos cuesta nada, pero si lo intentáis podéis conseguirlo.

Por último os doy las gracias por atenderme y deseo que la revista siga mejorando como hasta ahora.

Adrián Ojeda, Las Palmas de Gran Canaria.

La eterna polémica

Soy propietario de una Game Gear y vengo gastándome 350 pts cada mes en vuestra revista esperando encontrar la máxima y mejor información sobre mi consola. Mi decepción se repite una y otra vez. Cuando me compro la revista y veo que la mayor parte de ella está dedicada a MD y MD 32 X. Es evidente y estoy de acuerdo, que estas son las consolas del momento pero la GG se merece un poco de respeto puesto que ha logrado dar formato a grandes juegos igualando la calidad de MD. Además, pocos comentarios que dedicáis y encima los hacéis a media página. No me sirve que digáis "este juego presenta las mismas opciones que el de MD" o cosas parecidas porque como ya he dicho, yo tengo una GG y no me interesan los juegos de MD porque no puedo acceder a ellos. El espacio es una de mis críticas. Otra es el tema de la explicación de los juegos. Os pediría que los explicaseis más (sus menús, sus opciones con sus submenús, posibilidades del juego, su precio...). Considero que hacéis muy bien la introducción-presentación del juego pero que no profundizáis ya que somos nosotros los que nos lo compramos y nos gusta estar bien informados. Lo que os pido es que tratéis de igual forma los juegos de GG, los de MD y los de MD 32X aunque no os entusiasmen demasiado. Y si no tenéis nada que comentar sobre un juego pues ponéis más fotografías u os inventáis otras cosas. Pero por favor, pensad en todos los usuarios (incluyendo los de Master). No os toméis mal esta crítica, yo la considero para bien y no era mi intención enojaros. De todos modos ¡¡Felicidades!! porque sé que vais a mejorar vuestra revista de cara a todos los usuarios para que la revista se pueda seguir llamando TodoSega y no TodoMega Drive.

P.V.M., Barcelona

¿Quién es responsable?

Casi todos los lectores os quejáis más o menos de lo mismo, haciendo especial hincápie en el tema de las 8 bits. Nosotros no decidimos qué juegos publicamos, es simplemente el mercado el que así lo decide: si coincide que todos los títulos son de Mega Drive, no podemos buscar entre las piedras títulos de GG o MS, puesto que de dónde no hay es imposible sacar. De verdad, sentimos mucho no poder ofrecer todo lo que vosotros queréis, pero actualmente no hay juegos de MS, y los de GG llegan con cuentagotas. Aceptad un reto: visitad vuestras tiendas habituales para descubrir nuevos juegos, veréis que no los hay.

La Redacción

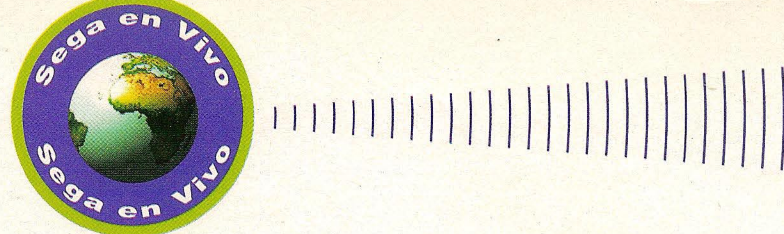
LOS COLORES VAN POR DENTRO





SEGA

BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL



Justicia para MD 32X

JUDGE DREDD

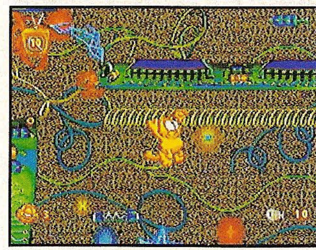
Acclaim ha decidido apoyar a la MD 32X de Sega y muy pronto nos va a traer las aventuras cinematográficas del Juez Dredd a esta consola de 32 bits. Siguiendo la línea argumental de la película -que se estrenará en nuestro país el próximo otoño- el cartucho será un plataformas muy parecido, tanto por gráficos como por sonido, a lo que ya hemos tenido ocasión de disfrutar en Mega Drive. ESo sí, con la lógica evolución y calidad que la potencia de MD 32X supone. De todas formas, no está muy claro que vaya a salir aquí, así que en cuanto lo sepamos os lo comentaremos.

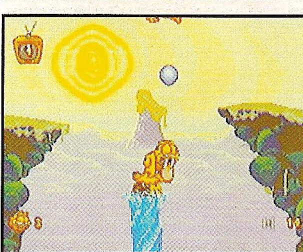


Nuestra mascota preferida se abre camino en los 16 bits de Sega

GARFIELD, EL MININO TRAVIESO

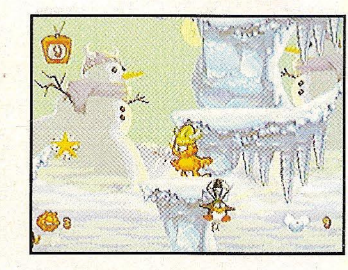
Es simpático, glotón, perezoso y odia a muerte a Oddie, ¿quién es?. Pues ni más ni menos que Garfield, el gato que logra sonrisas con el menor esfuerzo. Y estamos de enhorabuena porque tiene pensado pasarse por nuestro país tan pronto como terminen sus vacaciones. Cuando este feliz momento llegue, los aficionados a las plataformas tendrán un nuevo motivo para estar satisfechos. Garfield va a protagonizar un cartucho de 24 megas lleno de niveles que hará un repaso a la historia de toda la humanidad vista a través de los ojos del minino de moda.





El minino pasará por toda clase de apuros y complicaciones.

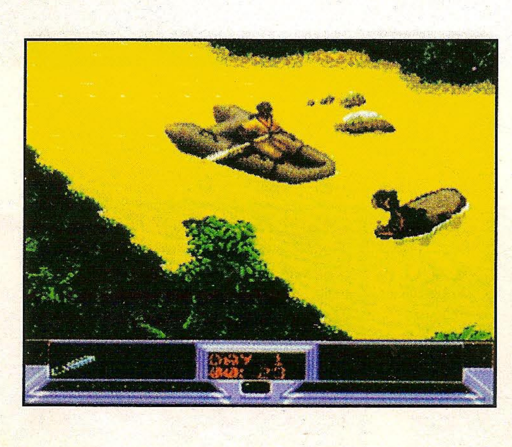




Primero el filme, luego Mega Drive

CONGO, LA LLAMADA DE LA SELVA

Imaginaos que formáis parte de un equipo de científicos y antropólogos al que se le ha encomendado la misión de seguir la pista de una expedición desaparecida a la busca de un tesoro descubierto en la Ciudad Perdida de Zinj, situada en pleno corazón de Africa. Con estas premisas, todo está listo para una emocionante aventura, concebida a imagen y semejanza de la película recién estrenada en los Estados Unidos y que el 1 de septiembre próximo llegará a nuestro país.

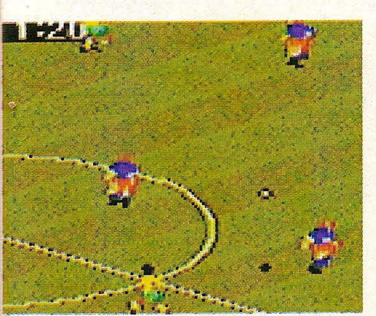


El cartucho rebosará acción, con toneladas de adrenalina, velocidad y rapidez de reflejos mientras os abrís camino a través de la impenetrable selva africana, donde algo gordo sucede. Ahora, tendréis la oportunidad de recoger valiosos objetos o hacer uso del rayo láser.

El fútbol más genial ya es portátil

FIFA 96, O' REY DO FÚTBOL

Ya está aquí. Probe Software, por orden de THQ y con licencia de EA Sports, ha programado la versión portátil del súper éxito de Mega Drive. Estamos hablando de FIFA Soccer '96, la evolución lógica y esperada del espectacular título de fútbol salido de la factoría EA Sports. Conservando la calidad que ha hecho de él un hit, Probe Software ha desarrollado un cartucho que, en sus 4 megas, os ofrecerá toda la magia del fútbol, incluyendo la liga española junto con todos sus equipos. Además sus textos de pantalla estarán traducidos a nuestro idioma. Recordad que estamos hablando de un juego excelente, lleno de acción deportiva y con muchas horas de diversión y jugabilidad. Lo traerá Arcadia Software.





GANADORES CONCURSO PITUFOS

Si participaste en este concurso, mira con atención la siguiente lista de ganadores. Tu nombre puede estar entre ellos, ¡y hay muchos!:

GANADORES CAMISETA

Julian Barranca Vazquez	Huelva
José Luis Barrera Trancoso	Huelva
Manuel Castillo Moreno	Málaga
Domingo Pérez Nieto	Salamanca
Francisco Bravo Fernández	Alcorcón
Bruno Molina Primavera	Madrid
Isabel López Livola	Adra
David Mateo Tejedor	Zaragoza
David Martínez Tobar	Madrid
Angel Luis Torres Perez	Madrid
Mª Luz Yuste Capdevila	Lérida
Juan Gama de Cossio	Asturias
Juan Manuel Regilon Oter	Guadalajara
José Andrés Pérez Olivares	Linares
Enrique Martínez Martínez	Cherte
Jesús Burguers Oñate	Huelva
José Luis Barrera Trancoso	Huelva
Juan Martinez Borrego	Murcia
Jesús Ledo García	Sevilla
Susana Ares Cavada	Las Rozas
Lorenzo Nuria Alvarez	Barcelona
Josep Prats Ramírez	Cerdanyola
Adrian Canales Sabino	Orihuela
Dani García Méndez	Barcelona
Ignacio Peiró Clot	Barcelona
Mercedes Glez. Espinosa	Barcelona
David Sierra Barba	Valencia
Gabriel González Bertos	Armilla
Cristina Esteban García	Viladecans
Nicolás Ariza Medialdea	Granada

GANADORES CAMISETA y CARTUCHO PITUFOS :

Antonio Mercadal Campos	Baleares
Jorge Garcia Alvarez	Barcelona
Joaquín Cerdán Díez	Aspe
Pedro Tamargo Carralón	Madrid
José Manuel Morado Flores	Baralllobre
Oscar Bermúdez Solorzano	Móstoles
Daniel Antón Valiente	Sevilla
Francisco Pardo López	Barcelona
José Luis Barrera Trancoso	Huelva
Rubén Herráiz Buendía	Barcelona
Nacho Pinto Carbonell	Plasencia
Raúl Mateos Martínez	Zaragoza
Rafael Anguis Pastor	Alicante
Amador Ortíz Martín	Almuñecar
Eloy Guerra Terol	Las Palmas
Giacomo Vivaldi Salvi	Tenerife
Francisco Escudero Moral	Alicante
Jesús Iglesias Hidalgo	Bilbao
Fidel Jiménez Leiva	Málaga
Jon Ander García	Basauri

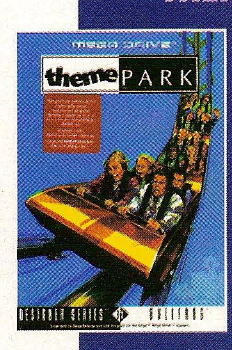
SEGA FLASHES

VIRGIN LLEGA A ESPAÑA



Es oficial, la gran compañía inglesa Virgin Software se va a instalar en nuestro país. A la cabeza de ella estará Mariele Isidoro,que ha dejado Erbe Software para incorporarse a la dirección de lo que probablemente sea conocido como Virgin España. Desde aquí les deseamos una feliz andadura.

THEME PARK SATURN



No va a pasar mucho tiempo antes de que los usuarios de Saturn tengan su versión del juego de estrategia más adictivo de los últimos tiempos. Nos referimos a «Theme Park», que saldrá para la nueva consola de Sega el 18 de septiembre, en una nueva versión totalmente traducida a a nuestro idioma. Y todo gracias a Drosoft.

MK II, OCTUBRE EN SATURN



Acclaim está calentando motores para ofrecer a los jugones saturneros lo mejor de su cosecha: «NBA Jam T.E.», «Mortal Kombat II» y el esperado «Street Fighter: The Movie» forman la lista de sus primeros títulos para la consola de Sega. Llegarán a lo largo de este otoño que ya está a la vuelta de la esquina, y todo gracias a la buena mano de Arcadia Software.

SEPTIEMBRE EN LONDRES



La edición otoñal de la archiconocida feria londinense del videojuego, más conocida por ECTS, ya está lista. Del 10 al 12 de septiembre abrirá sus puertas en el gigantesco Olympia Hall. Nosotros, como siempre, no faltaremos a la cita y nos desplazaremos para ofreceros lo mejor de ella. Atentos a nuestro próximo número que estará lleno de novedades y excelentes noticias.



EL LUDÓFAGO EMPEDERNIDO

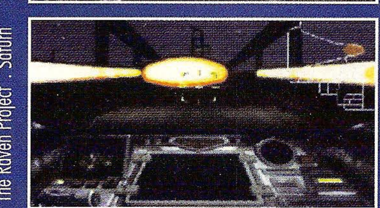
Por todos los megas del mundo, ¡que se nos agotan las vacaciones y pronto vamos a tener que volver a guardar la consola en el armario! Pero no os preocupéis, muchachos, que a la vuelta del verano tendremos más juegos a cambio de menos tiempo para jugar (así es la dura vida del jugón). En fin, que Acclaim se nos ha hecho, para variar, con la licencia de distribución de otra conversión cinematográfica que a su vez estaba basada en un videojuego. ¡Esto es la repanocha! Por supuesto, nos referimos a «Street Fighter: The Movie» para Saturn, que por fin parece que va a emprender el camino de nuestras tiendas después de su llegada triunfal a los salones norteamericanos.

Junto con ese pega-pega de la factoría Capcom, Acclaim ha adquirido los derechos de distribución, nada más y nada menos, que de «Mortal Kombat 3», a través de una curiosa carambola a tres bandas en la que ha participado Sony.

Como ya sabéis, la compañía estadounidense había perdido la licencia de la serie a manos de Williams, pero finalmente el gigante del mamporro ha vuelto al redil.

Y ya que hemos mencionado a Capcom, digamos que coincidiendo con su décimo aniversario ha emprendido una serie de cambios estructurales, entre los que se incluye el nombramiento de un nuevo presidente. Se trata de L. Gregory Ballard, que desde ahora pasa a ocupar la dirección de Capcom Entertainment, Inc., filial estadounidense de la gran compañía japonesa.


"The Raven Project". Saturn


"The Raven Project". Saturn

Dando un pequeño salto geográfico, situémonos en Inglaterra, donde la veterana Mindscape está demostrando una notable capacidad de adaptación a los nuevos tiempos, con dos interesantes proyectos para Saturn. Uno de ellos lleva la firma del prestigioso grupo francés de programación Cryo y el título de «The Raven Project». Se trata de un pseudo-simulador de vuelo espacial ambientado en el futuro, al más puro estilo del inédito «Mega Race», con infinidad de obstáculos, armas mortíferas y una velocidad de vértigo. El otro se titula «Pool Shark» y es un simulador de billar americano que hará las delicias de los amantes de la tiza y el taco.

No me gustaría finalizar esta ilustre sección sin hacer mención de un hecho que, por desgracia, se ha convertido en algo insólito en los últimos meses: ¡la próxima salida de un juego de Mega CD en el Reino Unido! Hablamos de «Penn & Teller "Smoke and Mirrors"», un curioso popurrí de jueguecillos a cual más gracioso y entretenido, protagonizado por una célebre pareja televisiva norteamericana.

Por J.C. KID

Me pareció ver un lindo gatito en TodoSega

PARECE QUE FUE AYER...

La resaca veraniega se hace notar en nuestra portada y un somnoliento Bubsy nos saluda invitándonos a revisar un interior lleno de interesantes noticias.

Sega en Vivo *(Pág. 6). "Sega Europa producirá sus propios cartuchos (...) Esta maniobra no afectará al precio de los cartuchos, pero se avanzará mucho en cuanto a la rapidez con la que los juegos lleguen a Europa y por tanto a España (...)" ¿Alguien ha visto un «Landstalker» por algún sitio? ¿y un «Shining Force I»?, ¿y el »Puyo Puyo 2»?*

Sega en Vivo *(Págs. 14-15). "Activator: El gran salto de Sega (...) Se trata de un sistema que traslada tus movimientos directamente a un personaje de un juego. Saldrá pronto a la venta con dos juegos: Bounty Hunter y Air Drums". ¿Bounty qué..? No, no me suena. ¿No se habrá equivocado y estará preguntando por el "Desactivator"?*

Locos por el Mega CD *(Pág. 16). "Ya está aquí...(...)" Repasando los primeros lanzamientos para el MCD que se estrenaba ese mes, nos encontramos con esto: "After Burner III. El clásico After Burner no podía perderse el estreno del Mega CD y aprovecha la ocasión para presentarnos su tercera parte y bla bla bla... Por lo visto el F-14 protagonista se quedó sin gasolina por el camino y no pudo aterrizar en el Mega CD. Otra vez será Tom Cruise.*

Novedades *(Págs. 26-73). ¡Vaya "mesecito"! «Bubsy» 92%, «Rocket Knight Adventures» 92%, «Final Fight CD» 91%, «Chuck Rock 2» 91%, «Land of Illusion» 91%, «Micromachines» 90%, «Road Avenger» 90%, «Chuck Rock 2» (MS) 90%. Claro, que también teníamos el «Jaguar XJ220» con un 76%...*

Lo más Sega *(Págs. 74-75). Los éxitos del mes comienzan a asustar a los omnipresentes Sonic 2.*



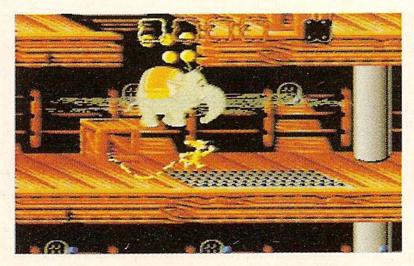


Un plataformas que traerá cola

EL MARSIPULAMI EN 16 BITS

Sega no para y sigue sorprendiéndonos con nuevos y originales títulos para Mega Drive. Después de verano nos sorprenderá con un juego tipo Lemmings en que deberemos conducir a un elefante a través de todo el nivel evitando los obstáculos que se interpongan en el camino. Para lograrlo la cola de este gracioso tipejo se transformará en cualquier cosa. Ya sabéis, en septiembre aquí.







El elefante y el graciosos marsupilami recorrerán escenarios a lo largo y ancho del mundo.

Williams "KasKa" tus circuitos

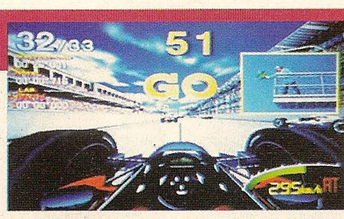
MORTAL KOMBAT 3, EN OCTUBRE

A partir del próximo mes de octubre la firma norteamericana Williams, a través de Acclaim, nos va a zurrar la badana en los 16 y los 8 bits de Sega con la tercera entrega del cartucho más sanguinario de todos los tiempos. Y la cosa va de estrenos, con ocho personajes nuevos, cada uno con sus poderes especiales, y una calidad técnica rebosante por los cuatro costados. Todo ello aderezado por un envolvente argumento y unos decorados mejorados para la ocasión. Por supuesto, tendremos más "babalities", "friendships", "fatalities" e incluso "animalities" que en las anteriores entregas de la serie.



Nueva arcade de conducción

INDY 500 DE SEGA

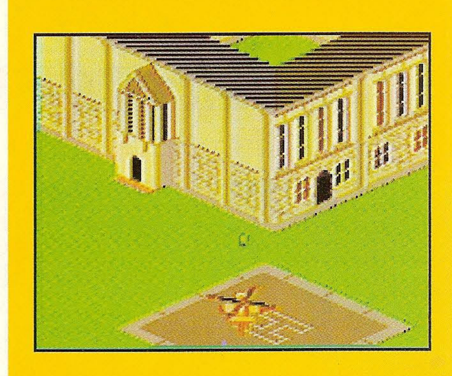




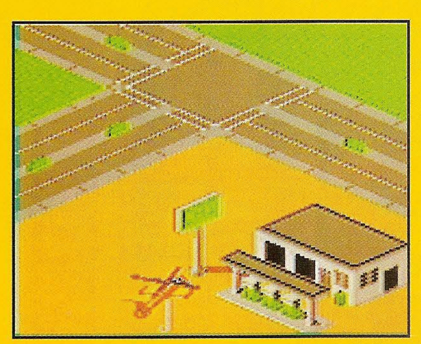
Se llama Indy 500 y es la nueva recreativa de Sega. Por su técnica será superior a Sega Rallye, utilizando la placa Model 2B, evolucionada hasta el límite. Será una arcade de conducción ambientada en la Fórmula Indy, con tres circuitos diferentes y cuatro vistas tipo Virtua. Además, gracias a un cable especial, se podrán enlazar hasta cuatro máquinas. Llegará en Septiembre.

Próximamente en tu portátil

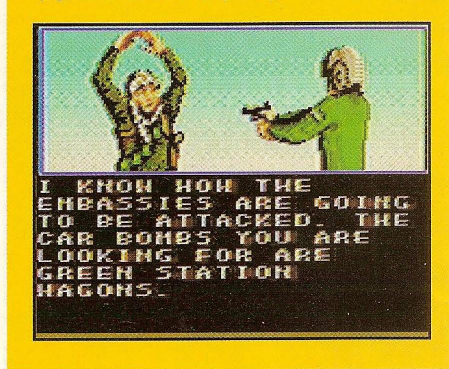
JUNGLE STRIKE



La espera ha terminado, por fin los poseedores de la pequeña y colorista consola de Sega van a poder disfrutar de lo lindo con «Jungle Strike». El segundo título de la serie Strike estará disponible para ellos después del verano. Mantendrá la misma línea de sus homónimo de 16 bits, con esa jugabilidad y ese punto de dificultad que lo hacían perfecto. Cientos de misiones esperan a los mando del nuevo helicóptero de THQ.



El cartucho será distribuido por Arcadia y tendrá la friolera de 4 megas llenos de acción y gráficos como estos que aquí veis.



EA Sports

El mejor deporte llega de Canadá

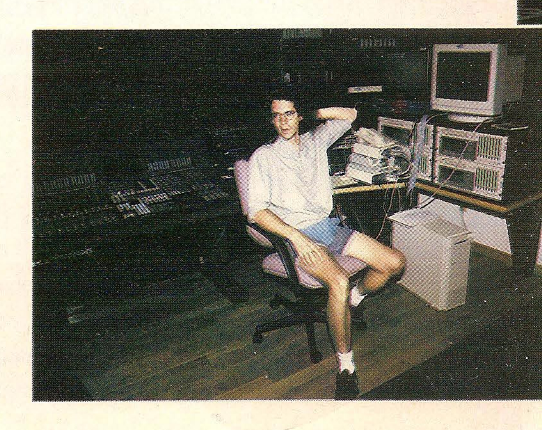


Es la sede de EA Sports, la división deportiva de Electronic Arts. Sus oficinas están en Canadá y allí se dirigió TodoSega. Veamos qué se cuece en un edificio que alberga a casi 300 personas y esconde juegos como FIFA 96.

Electronic Arts es una compañía con solera (consolera, ¿entendéis el juego de palabras?) dentro de este mundillo. Presente en el sector desde tiempos inmemoriales, su nombre es sinónimo de **calidad y buen hacer,** de **originalidad y futuro**, de **jugabilidad** y, sobre todo - a través de su filial **EA Sports**-, de **deporte**. Baloncesto, hockey, carreras de coches, béisbol, rugby, golf... todo lo que suena a esfuerzo físico y competición encuentra su lugar en cartucho gracias a EA Sports. Pero sin duda alguna, el producto estrella de esta filial es **FIFA Soccer**, el simulador de fútbol más vendido del mundo en todas sus versiones.

El mejor FIFA Soccer

Con esta que os vamos a presentar son tres las versiones que han visto ya la luz en sucesivas adaptaciones a la temporada futbolística en curso. Cuatro serán las versiones que veremos en Sega: **Saturn**, **MD 32X**, **Mega Drive** y **Game Gear**. Todas conservarán ese aire que identifica a FIFA Soccer y lo hace diferente de los demás: perspectiva isométri-



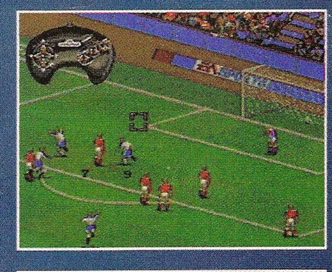
ca, opción replay, ligas mundiales, configuración total del juego, etc. Para la ocasión, y dependiendo de la máquina, también se incluirán cosas como secuencias animadas, comentaristas que prestan su voz digitalizada al encuentro, personalización total del juego... Todo se queda pequeño cuando de programar el mejor juego de fútbol se trata.

Y los demás deportes, ¿qué?

Pero no sólo de fútbol vive el jugón, sino que también veremos cosas nuevas como **NBA Live 96**, **PGA Tour Golf 96** y **NHL 96**. Todos ellos saldrán para **Saturn** y **Mega Drive**, ofreciendo actualizaciones sobre sus versiones anteriores en forma de nuevo interfaz gráfico y añadidos sobre las opciones de juego. Actualmente no disponemos de mucha información sobre ellos, así que os la ampliaremos en un futuro número de TodoSega. Mientras, recordad que FIFA saldrá el próximo Octubre en todas sus versiones.

FIFA Soccer´96

MEGA DRIVE







La tercera evolución de FIFA Soccer recoge las experiencias anteriores para ofrecer un producto más completo y más personalizable.

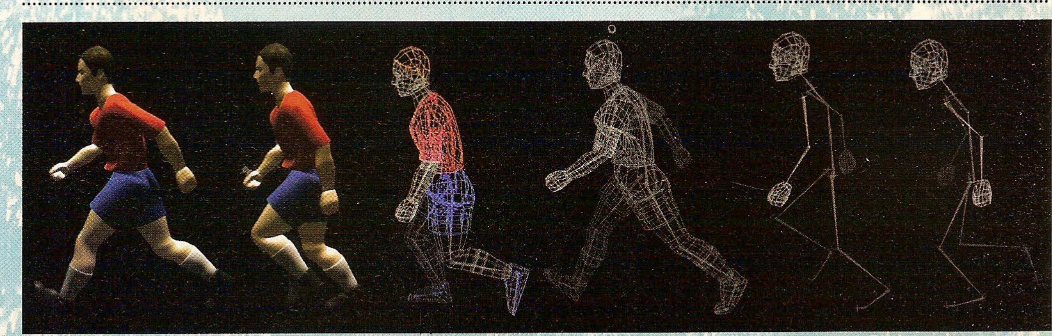
Es la base del producto y su plataforma de lanzamiento. Está claro que FIFA saltó a la fama desde Mega Drive. Como ya es habitual en EA Sports, la edición para el 96 no será un simple lavado de cara, sino que profundizará sobremanera en el juego. Para empezar, se variará de forma total la inteligencia del juego; los jugadores no serán simples tontos paseando por el juego que se dedican una y otra vez a repetir la misma acción, sino que pensarán por si mismos y no presentarán el mismo comportamiento dos veces seguidas. A ello también habrá que unir el hecho de ofrecer múltiples niveles de dificultad y posibilidad de ajustar hasta lo más inverosímil, como por ejemplo el tiempo o el estado del campo. Continuando con la moda imperante actualmente en videojuegos, los gráficos serán creados en Silicon Graphics, para posteriormente ser traspasados a Mega Drive. Como novedad destacar la inclusión de hardware para gráficos 3D en el cartucho, ¡ah! y la traducción de los textos.



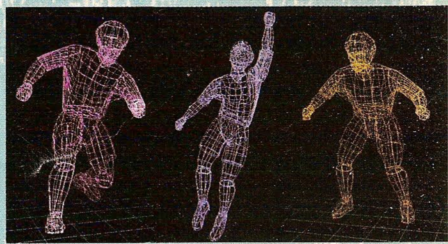


Aunque la per pectiva de jue no variará, en esta imagen e posible observ la mayor defi ción de todo l que compone campo de jueg

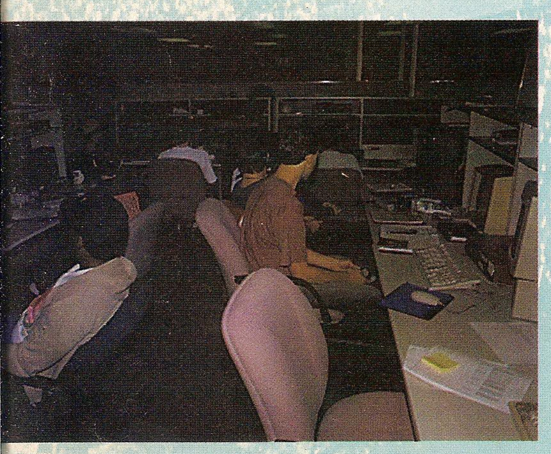
FIFA ´96: los primeros pasos



Las modernas técnicas de programación y creación de gráficos sobre plataformas Silicon Graphics aligeran y aceleran de forma espectacular las tareas de desarrollo y concepción de un videojuego. No ha pasado tanto tiempo desde entonces, pero desarrollar el primer FIFA Soccer fue en trabajo largo: más de un año. Hoy, con la ayuda de potentes ordenadores es posible realizar el mismo trabajo en la mitad de tiempo. Por ejemplo, crear cada uno de los jugadores es tan sencillo como dibujar, con ayuda de potente software 3D, una estructura a la que después se da volumen y se asigna color, luego se reduce y se coloca sobre el campo de juego. Se repite tantas veces como se quiera y... ¡ ya tenemos un equipo!



El largo proceso de creación implica desarrollar todo tipo de estructuras gráficas para dar cuerpo a los jugadores.

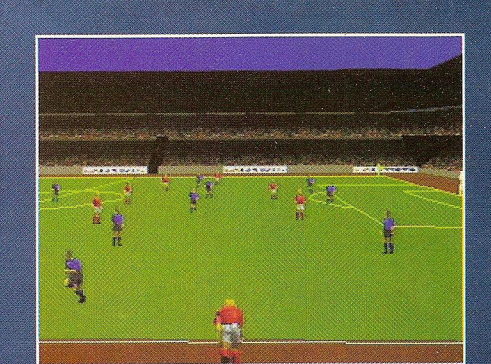


Los programadores de FIFA 96 lucen su palmito delante de la cámara de TodoSega. Como podéis observar, se desarrolla sobre PC para posteriormente transportar el código a consolas.

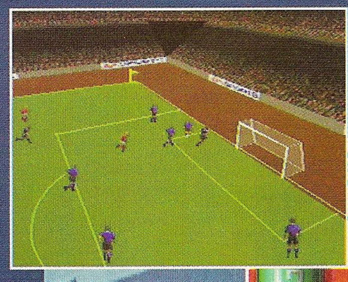
FIFA Soccer'96

MD 32X

Será la primera versión de 32 bits en llegar, y pondrá de manifiesto la potencia de MD 32X. EA Sports va a poner toda la carne en el asador y será posiblemente uno de los mejores deportivos del año en todas las consolas. Respecto a MD se variará la perspectiva, ofreciendo la oportunidad para, mediante la tecnología Virtual Stadium, variar de forma total el ángulo de la cámara y sitúa siempre al jugador de la forma más ventajosa posible a la hora de desarrollar la acción. Como podéis ver por las imágenes que os mostramos, el juego está aún sin terminar, pero ya muestra de lo que puede ser capaz: gráficos super realistas dentro del estadio más realista jamás visto en consola. El sonido incluirá voces digitalizadas, cánticos del público... etc. Y todo a la vuelta de la esquina.







La tecnología Virtual Stadium ofrecerá la posibilidad de variar de forma ilimitada el ángulo de la cámara y ofrecer muchas perspectivas diferentes.



Y también para Saturn



El futuro de los videojuegos está en los 32 bits, o por lo menos así lo ha entendido EA: Saturn también tendrá su correspondiente versión FIFA 96. La tecnología Virtual Stadium repetirá, con el añadido de una espectacular secuencia de introducción en plan cabecera de retransmisión televisiva. Por supuesto, todos los gráficos serán 3D: jugadores, campo de juego, estadio, etc. Además, estará complementado por una increíble banda sonora en Dolby Surround que complementará a la perfección la retransmisión en tiempo real por parte de un avezado comentarista digital: John Motson. Como no, por fin los jugadores lucirán números auténticos en sus camisetas y será posible observar las mejores imágenes del mundial USA '94. En resumen, con EA si se puede jugar a los 32 bits.







Vídeo Digitalizado: Imprescindible

La facilidad para digitalizar vídeo del software utilizado en el desarrollo de videojuegos permite recrear escenas totalmente reales y fácilmente identificables por el jugador. Es el caso de actividades como el fútbol: disparos, cabezazos, chilenas, palomitas, tijeras, etc. Todo es filmado en vídeo gracias a la interpretación de un actor de carne y hueso. Más tarde, a partir de la digitalización de cada cuadro se podrá crear una imagen que posteriormente será reproducida en los pequeños sprites que dan lugar a los jugadores. Ellos serán los que, por las órdenes que vosotros les deis desde el pad, efectúen toda esa amplia gama de espectaculares movimientos que os permitirán disfrutar de lo lindo en vuestra casa con el fútbol más real. Como veis, las tecnologías se unen para crear juegos de calidad y lo más cercanos posibles a la realidad.

MIRA, ESCUCHA Y SIENTE LA REALIDAD





Hace miles de años que estabas esperando sentir la realidad en tus videojuegos. Pues ahora no sólo jugarás, sino que podrás ver todas las películas, escuchar todos los discos, y ser todo un profesional de la fotografía tocando la más absoluta realidad bajo la avanzada tecnología CD. En Sega Saturn la realidad vive dentro.

REPRODUCTOR VIDEO CD:

Que no te cuenten más películas. Ahora con Sega Saturn y su tarjeta de vídeo* puedes ver y sentir como nunca, esas películas que te han apasionado siempre. Con la tecnología en audio y video CD de Sega Saturn, descubre que el mundo del cine es otro mundo.

REPRODUCTOR AUDIO CD:

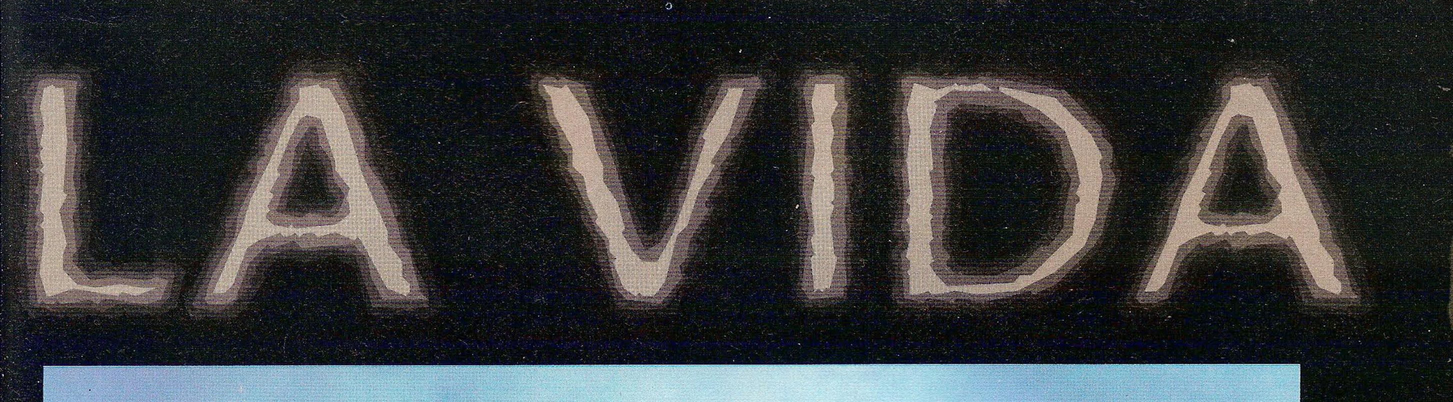
Lo tienes claro, no hay nada mejor para escuchar tu música preferida que el sistema CD de tu Sega Saturn. Rock, pop, clásica, romántica o bacalao, no importa. A partir de ahora te moverás al ritmo de tu Sega Saturn.

REPRODUCTOR PHOTO CD:

Ahora con Sega Saturn la fotografía de más alta calidad, no está reservada a los profesionales.
Con Sega Saturn y revelando de una manera sencilla y económica tus fotos en un CD, podrás visualizarlas en tu televisión y realizar toda clase de efectos: ampliar, manipular, rotar, archivar y tener una calidad insuperable en tus fotos. Serás todo un profesional de la fotografía.

**Disponible a partir de Octubre 95*


JUEGATE
Lo estabas esperando y ya está aquí. Sega Saturn te saca de la tumba en la que dormías para despertarte al mundo de los videojuegos más sorprendentemente reales.
Con tres procesadores Risc de 32 bits trabajando en paralelo, 5 procesadores adicionales, más de 16 millones de colores en pantalla, 500.000 polígonos por segundo y un software exclusivo, la experiencia Sega Saturn es PELIGROSAMENTE REAL.
DAYTONA USA
Prepárate a recibir el impacto más fuerte de tu vida. Una vez más AM2 lo ha conseguido. El famoso equipo de programación japonés ha logrado realizar una perfecta conversión a Sega Saturn de este simulador de carreras líder absoluto en las salas recreativas.
Mientras otras consolas de "última generación" sufren para reproducir en pantalla unos pocos coches, Sega Saturn es capaz de mostrar simultáneamente los 40 del arcade original.
Impresionantes gráficos, máxima jugabilidad, sonido envolvente y nuevas opciones que hacen todavía más difícil y apasionante esta carrera donde la realidad corre a más de 200 kilómetros por hora.
SEGA SATURN
Virtua Fighter
41



VIRTUA FIGHTER

Ya puedes dejar el gimnasio, la recreativa de mayor éxito en Japón, el gran clásico de los juegos de lucha está a punto de invadir tu hogar.

Programado por el mismo equipo y fiel a la recreativa en todos los aspectos, la conversión a Sega Saturn presenta los ocho personajes incluído el jefe Dural, manteniendo todos los movimientos de la versión arcade, 8 niveles de escalofriante duración y un sonido que impactará tu cerebro antes que los mortíferos golpes lanzados desde la realidad de tu sistema Sega Saturn.

El mítico equipo de programación AM2 ha hecho de Virtua Fighter el único juego de lucha en el que merece la pena que gastes tu tiempo.

DAYTONA USA

SEGA SATURN

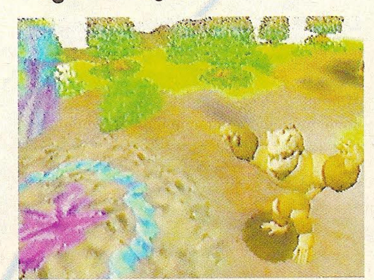
PELIGROSAMENTE REAL

Invasión SegaSaturn

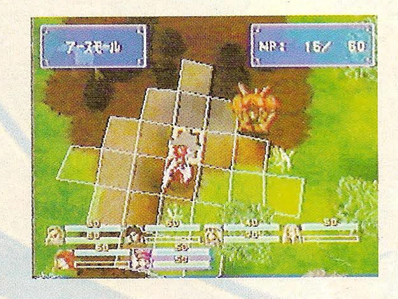
En Sega Japón se trabaja a toda máquina de tal forma que estos títulos que aquí véis salgan para estas navidades.

AM2 y AM3 están actualmente inmersos en el proceso de conversión de recreativas como Sega Rallye y Virtua Fighters 2, Virtua Cop y Wing Arms. En las imágenes que acompañan este texto podéis observar la calidad de estos futuros juegos. Actualmente Sega trabaja con un único propósito: llevar el espectáculo de las arcades al sector doméstico. Pero no sólo se trata de recreativas, hay muchos títulos más en preparación entre los que es posible encontrar juegos de rol como «Shining Star», «Story of Thor», «Layers»... Sin olvidarnos de futuros compactos de estrategia: «Riglord Saga», «Global Domination»... Tampoco podemos dejar de citar a compañías de la talla de Capcom o Konami, que pronto ofrecerán juegos.

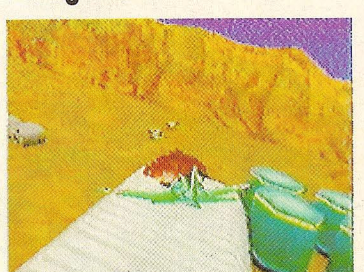
Riglord Saga



Será un juego de estrategia siguiendo la mecánica de los juegos de tablero y dados.



Wing Arms



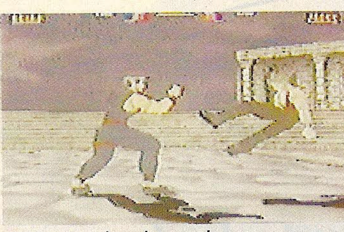


La conversión de la recreativa Wing Arms está ya muy avanzada, de momento sirvan estas imágenes como testigo.

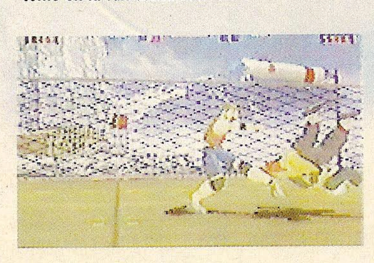
Virtua Fighter 2



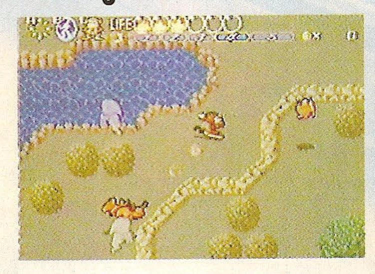
Aunque parezca increíble, estas imágenes pertenecen a la versión de Saturn.



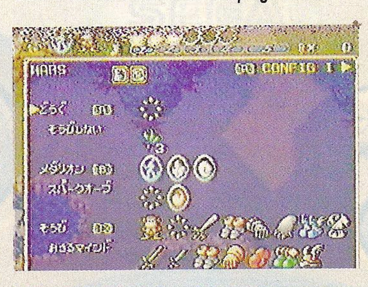
AM2 está realizando un trabajo impresionante. Texturas, movimientos, golpes... todo será como en la fantástica recreativa.

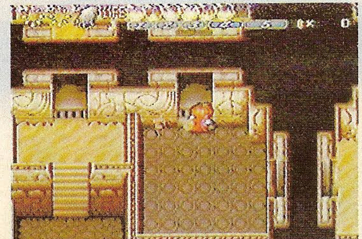


Shining Star



Semejante a la serie «Shining Force» de MD, Saturn ofrecerá este soberbio juego de rol.





Sega Rally

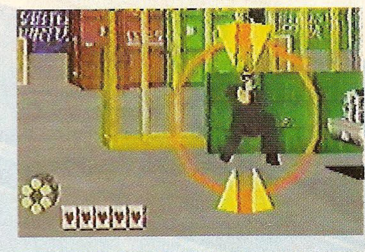


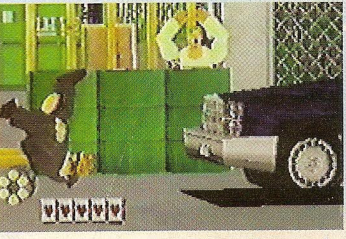




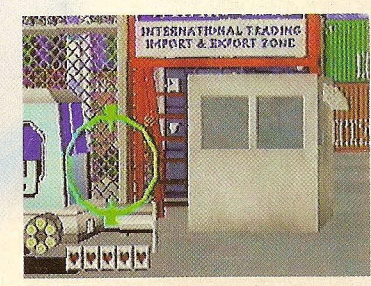
Lo de AM3 es para quitarse el sombrero. La suavidad y calidad que es posible observar en estas pantallas abruma.

Virtua Cop





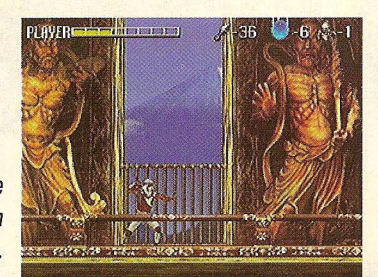
«Virtua Cop» será muy, muy rápido, y vendrá acompañado de una pistola que será posible conectar a vuestra Saturn.

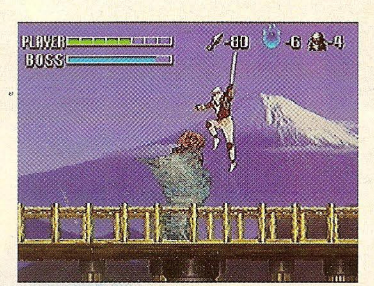


Shin Shinobi Den

El Ninja digital

Es la evolución lógica de la saga «Shinobi» de Mega Drive. Ya a la venta en Japón, presenta un Ninja que, en un arcade de desplazamiento horizontal, debe resolver un pequeño problema personal con el malo de turno. Música digital y efectos de sonido estupendos para acompañar unas animaciones de gran calidad.





Fondos y escenarios digitalizados de excepción para un arcade que verá la luz en nuestro país dentro de muy poquito tiempo.

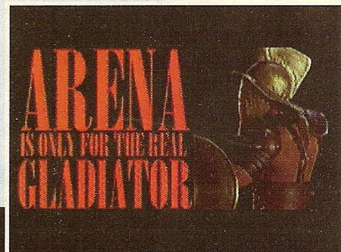


Sorprendentemente, Sega ha digitalizado absolutamente todo. Desde el personaje hasta las explosiones pasando por los enemigos y la calidad es muy alta.

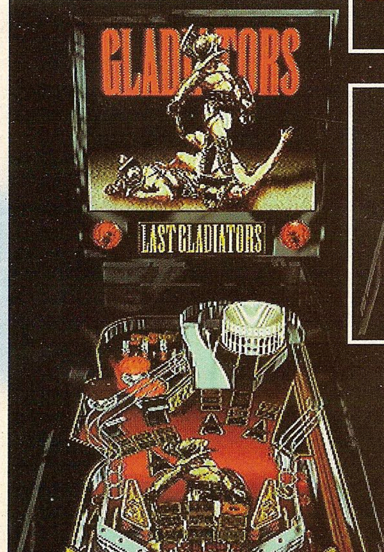
Sega va por el buen camino: la increíble avalancha de nuevos títulos así lo atestiguará. Los próximos meses serán decisivos.

Digital Pinball

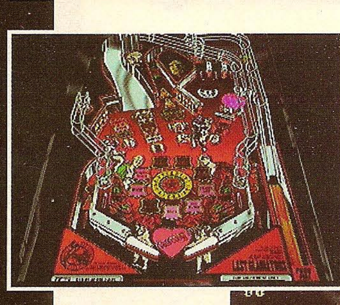
La guerra del petaco

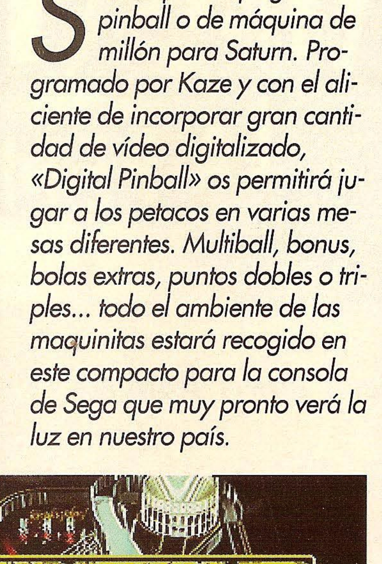


Será el primer juego de pinball o de máquina de millón para Saturn. Programado por Kaze y con el aliciente de incorporar gran cantidad de vídeo digitalizado, «Digital Pinball» os permitirá jugar a los petacos en varias mesas diferentes. Multiball, bonus, bolas extras, puntos dobles o triples... todo el ambiente de las maquinitas estará recogido en este compacto para la consola de Sega que muy pronto verá la luz en nuestro país.



Esta particular vista os permite observar la mesa Last Gladiators en todo su esplendor.





Last Gladiators es el nombre de una de las mesas de juego que incorporará «Digital Pinball» para deleite de los aficionados.

El ojo nipón



En Japón se confirma que Sega, con su Saturn, ha ganado el primer asalto de la lucha por el liderazgo en el sector de las consolas de nueva generación. Ha sobrepasado ampliamente el mágico número del millón de unidades vendidas. Cosa que nos alegra puesto que ello son buenas noticias.

Hace ya varios números os decía que las cifras de venta de Saturn habían dejado sorprendido a todo el mundo: unos porque no pensaban que se pudieran vender tantas unidades en tan poco tiempo, Sega; otros porque no pensaban desarrollar para la máquina y de la noche a la mañana se han visto obligados a tomar lápiz y papel y someterse al proceso de creación de títulos, los third parties; y a otros sencillamente les ha dejado totalmente alucinados y sin saber qué hacer, nos referimos a Sony.

En cuanto al software, actualmente hay cientos de compañías involucradas en el proceso de creación y desarrollo de juegos o cualquier otro tipo de software interactivo para Saturn: libros electrónicos, guías multimedia, CD+G; en la patria chica de la electrónica todo es posible, y lo que no hay, se inventa. Recordad que ellos con los que continuamente revolucionan el mundo con sus increíbles y continuas aportaciones al sector del ocio y el entretenimiento electrónico.

En fin, este humilde servidor se despide no sin antes recordar que Saturn ha pegado muy fuerte en Japón, y los próximos títulos anunciados no dejan lugar a dudas: la única máquina con alternativa de futuro en estos momentos es Saturn.


REPORTAJE
Ya están aquí, la Powermanía ha llegado. El asalto ha empezado en el cine y continuará en los videojuegos.
POWER RANGERS
LA PELÍCULA
TM
Decir Power Rangers es hablar de éxito, todo por obra y gracia de una serie de televisión que en muy poco tiempo ha revolucionado todo el planeta. De la mano de Fox, la película ya está aquí, y pronto llegará el videojuego para Mega Drive y Game Gear.



Power Rangers: La Película

Si hay un fenómeno social capaz de levantar los índices de audiencia de las televisiones y dejar vacías las estanterías de las tiendas de juguetes, ese es la "powermanía". Nada se salva de la invasión de estos multicolores héroes. Hay que tener en cuenta que todo esto tuvo un comienzo muy modesto como serie de bajo presupuesto de origen oriental (como no). **Los americanos vieron rápidamente el filón y compraron los derechos** sustituyendo a los protagonistas de ojos rasgados por niños "Beverly Hills 90210". El resultado no se hizo esperar.

Moviendo millones

Los responsables del mercado paralelo a la película (aquellos negocios que aprovechan el tirón de estos personajes) comenzaron a ver lo rentable del asunto en cuanto se agotaron todas las reservas de juguetes previstas para varios meses en pocos días. Pero la cosa no se paró ahí y pronto surgieron una multitud de productos licenciatarios que abarcaban todo lo imaginable, desde **camisetas hasta vídeos pasando por libros, videojuegos o alimentos**. Algo sorprendente.

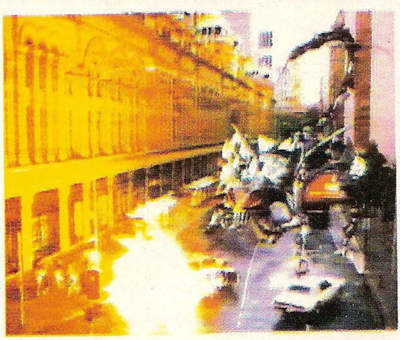
Un fenómeno de masas

Para complicar aun más las cosas, el 21 de julio pasado la **Fox estrenó la primera película de largometraje.** Un hecho que no va a pasar desapercibido para los miles de padres que van a soportar como sus hijos les dan la paliza hasta que les lleven a verla. Algo de lo que no se van a librar fácilmente si tenemos en cuenta el amplio despliegue de marketing desplegado a su alrededor con **millonarias campañas publicitarias** que incluyen acuerdos con firmas dedicadas a la venta de hamburguesas o las lógicas licencias para realizar versiones "jugables" de las aventuras de la media docena de héroes más coloreados de la historia. Vamos a hacer un breve repaso a un fenómeno de masas que no tiene parangón ni nacionalidad.

«Power Rangers: La Película» ha sabido eliminar ese sabor de producción rica en cartón piedra y artes marciales de la serie original.





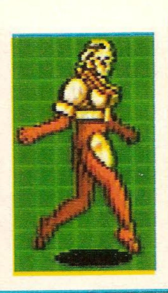


Con un presupuesto cercano a los 45 millones de dólares (alrededor de 5.400 millones de pts.), seis actores totalmente desconocidos y con la dirección de otro debutante en la pantalla grande, Bryan Spicer , la 20Th Century Fox ha realizado una entretenida película en la que permanecen inalterables todos los ingredientes que han hecho de los Power Rangers lo que son: efectos especiales de calidad (¡por fin!), robots monstruosos, malos malísimos que pretenden apoderarse del mundo y buenos buenísimos que van a impedirlo. Vamos, un cocktail cuyo ingrediente principal es la acción.

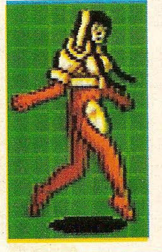
El reparto en Mega Drive

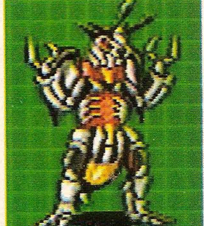
Los Malos







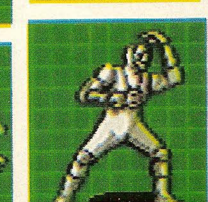




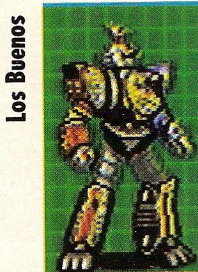


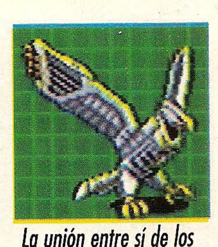






Los Buenos





La unión entre sí de los Zords da como resultado unos tipos como estos.





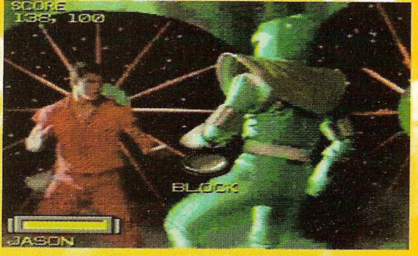
Recién sacados de la imaginativa mente de algún diseñador, los personajes que podréis encontrar en la versión consolera de los Power Rangers son de lo más variado. Además de los seis héroes de atuendo colorista, descubriréis una colección de "malos" que incluye tanto a las nuevas caras que aparecen en la película (Ivan Ooze, Scorpitron o Horneton) como a Goldar y los Masillas originales.

Para combatirlos contaréis con los superpoderes de los Power Rangers y con un nuevo catálogo de Zords entre los que podemos destacar el Falcon Zord o el Ninja Mega Zord. En los momentos de mayor apuro todos estos robots buenos se unirán para formar el Ninja Megafalcon Zord. El "no va más" en materia de "Transformers". Y es que la defensa de la humanidad requiere de toda la ayuda posible.

Un poco de **Historia**


Versión Mega Drive

Al igual que la película, los juegos de consola de los Power Rangers tienen sus propios antecedentes. Una versión para Mega Drive, otra para Game Gear y otra para Mega CD ya se habían paseado antes por el mundo Sega. El denominador común entre todos ellos fue la lucha, aunque cada consola le dió su toque particular. Mientras MD se decantaba por un juego de lucha "one vs one", la GG prefería acoger un beat'em up clásico en sus circuitos. La nota exótica la ponía MCD con una aventura interactiva realizada a base de escenas digitalizadas tomadas de la serie original. El comienzo fue prometedor pero lo que nos espera a partir de ahora va a ser total.



Versión Mega CD

Fue la más sofisticada de las versiones y sin duda alguna, las más cercana a la serie, dada la gran cantidad de imágenes tomadas del original.


Versión Mega Drive

Próximo estreno en Mega Drive

Si en su primera versión MD los Power Rangers se dedicaron a luchar en un clásico combate "one vs one", en esta ocasión han optado por ofrecer un beat'em up de desplazamiento horizontal programado por Banpresto en el que podremos escoger cualquiera de los seis personajes protagonistas. Por lo que hemos podido comprobar, **el juego seguirá la línea argumental de la película** pero añadiendo nuevas situaciones (como el rescate de dos Rangers secuestrados o la incorporación del Ranger blanco) que a buen seguro colmarán los deseos de los entusiastas de la serie.

El cartucho constará de **6 fases** y en él encontraremos a muchas caras conocidos de la película, como Ivan Ooze y sus esbirros. Estos se empeñarán en evitar que logremos nuestra misión de salvar la tierra aunque para ello deban poner toda la carne en el asador. Por fortuna contaremos con un par de **golpes especiales diferentes** para cada luchador de colores y con algunos más para los Zords.

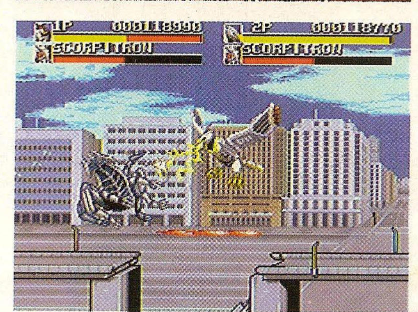
Por último, un entretenido **modo de dos jugadores simultáneos** completará la oferta que los chicos de Sega han preparado para los aficionados a los héroes mejor vestidos de la galaxia.



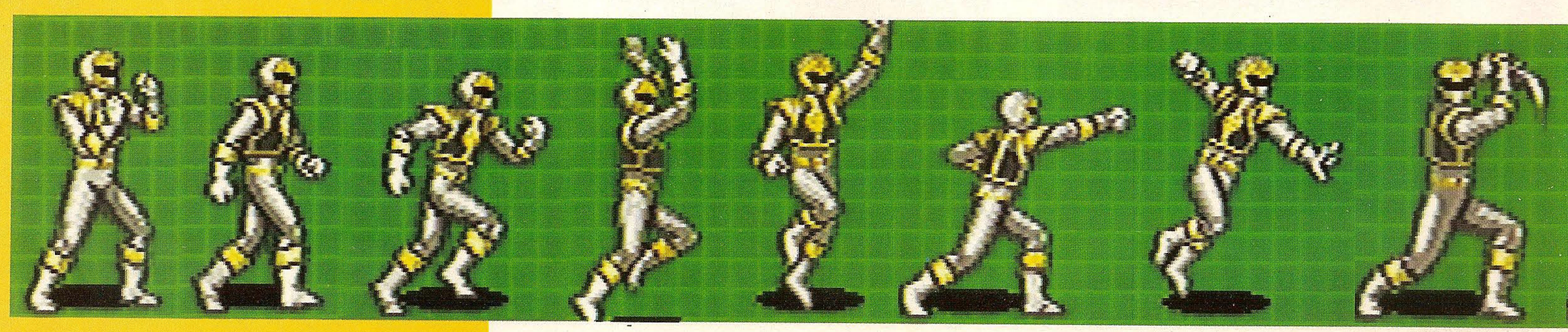
Realizar los ataques especiales no supondrá ninguna dificultad adicional y su efecto sobre los enemigos será impresionante.







Dos jugadores simultáneos intentarán acabar como sea con el reino de terror impuesto por el malo Ivan Ooze.



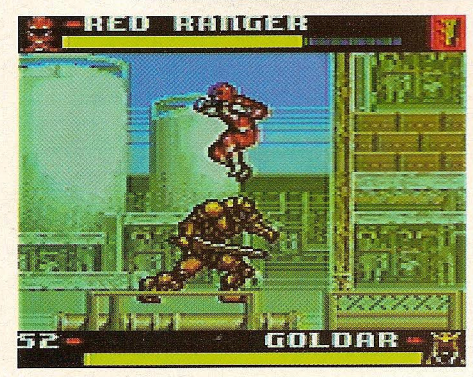


Y cómo no, para llevar



La excelente calidad gráfica de este cartucho vendrá acompañada también de una jugabilidad total.





Goldar y el Ranger rojo se verán las caras frente a frente, junto con el resto de los Power en un cartucho de 4 megas.

La versión Game Gear de los Power Rangers tendrá como argumento el mismo que MD, pero la forma de resolverlo será diferente. Basándose en fórmulas ya vistas anteriormente en juegos como «Fatal Fury Special», este cartucho de 4 megas nos propondrá meternos de lleno en los combates que vimos en el cine, controlando para ello a cualquiera de los Power Rangers o al poderoso Mega Zord. Los especialistas de las artes marciales tendrán diversión asegurada para rato ya que no es muy habitual encontrarse juegos de lucha en la portátil, y menos con el buen nivel conseguido por Banpresto (encargada también de realizar la versión de 16 bits). La "powermanía" tiene cuerda para largo.

Los especialistas de las artes marciales tendrán diversión asegurada para todo el año.

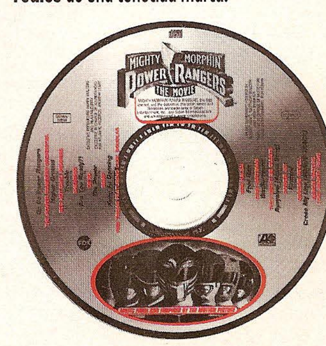
Para no defraudar a los seguidores de la serie, Banpresto incluirá absolutamente a todos los personajes en el cartucho: los Power Rangers, el Megazord, Goldar, Ooze, etc.

Un negocio llamado **Power Rangers**

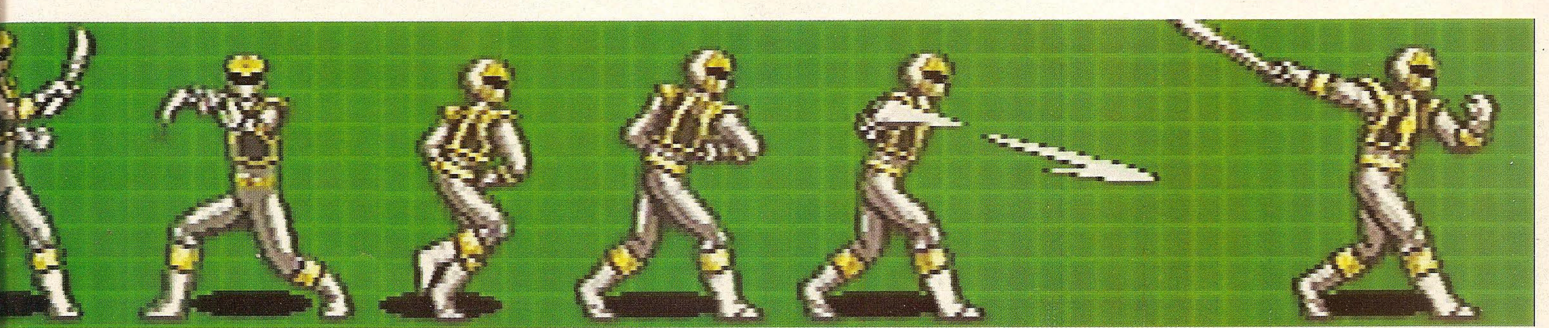


Saban Entertainment (la productora propietaria del copyright) ha encontrado un filón tanto con los derechos televisivos como con los productos que aprovechan el tirón de los Power Rangers. El mejor ejemplo quizá sea la **avalancha de muñecos articulados comercializados por Bandai.** Sus ventas asustan por lo cuantioso de sus cifras mientras que las estanterías de las tiendas se vacían en pocos días. Junto a estos juguetes también podemos ver algunos **relojes** (muy conocidos por nuestros lectores) y la **edición de la banda sonora de la película** que cuenta con el apoyo de una de las cadenas radiofónicas del país. Y el filón no tiene final cuando en países como E.E.U.U. aparecen hasta en la **sopa** o en los **paquetes de cereales** de una conocida marca.

Una buena muestra del éxito de los Power Rangers son estos relojes y despertadores, comercializados por Hobby Post.



La banda sonora de la película incluye gente tan conocida como Red Hot Chili Peppers o Van Halen.



Tres hadas buscan alma en Saturn

- Saturn
- Sega
- Septiembre

La apuesta de Sega por Saturn es y promete ser fuerte. Desde el primer momento ha sabido ofrecer software de calidad y de géneros muy variados. «Virtual Hydlide» será el primer juego de rol, que mostrará, entre otros puntos fuertes, una bien recibida traducción a nuestro idioma.

Virtual Hydlide

Los aficionados al rol pueden estar tranquilos, Saturn también recibirá exquisita atención por parte de Sega en este género tan de moda últimamente. Además será tratado de forma especial, pues nos llegan rumores de que muy posiblemente sea traducido al castellano, cosa que alabamos puesto que jugar al rol en inglés no es tan fácil si no se conoce la lengua del imperio.

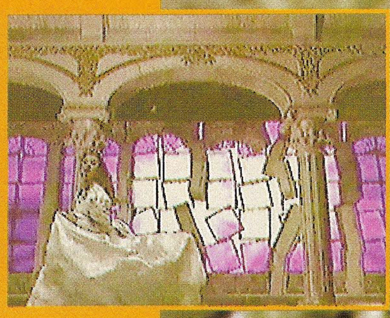
Los orígenes de «Virtual Hydlide», que así se llamará el compacto, se remontan a un cartucho de Mega Drive llamado «Super Hydlide». Sin embargo, poco hay en común entre ambos, salvo semejanzas en el nombre y alguna que otra herencia en el apartado de control y sistema de juego. «Virtual Hydlide» será más una aventura en la Edad Media que un juego de rol, a pesar de que el personaje protagonista tendrá sus puntos de energía y podrá recoger ítems para realizar toda clase de hechizos; pero, verdaderamente, está a medio camino entre el rol y la aventura, cayendo al final por la ladera que acoge a este último género.

Gráficamente el juego será una pasada de derroche digital: imágenes tomadas de vídeo real, un protagonista casi de carne y hueso, música de calidad CD y efectos de sonido en la línea Saturn. Todo concuerda con la línea de calidad establecida por Sega para su nueva consola de 32 bits.

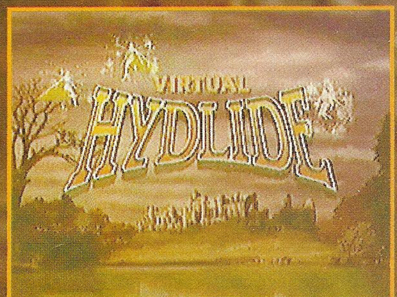
El argumento, que también lo habrá, gira alrededor de la historia de una princesa que ha sido atacada por un malvado hechicero. Éste, ha tenido la genial idea de dividir su cuerpo en tres hadas que, como ya os habéis supuesto, será necesario recuperar y unir para devolver la vida a la princesa. Obviamente, vosotros seréis los encargados de llevar a cabo tal misión, aunque tendréis que esperar al próximo mes de Septiembre.



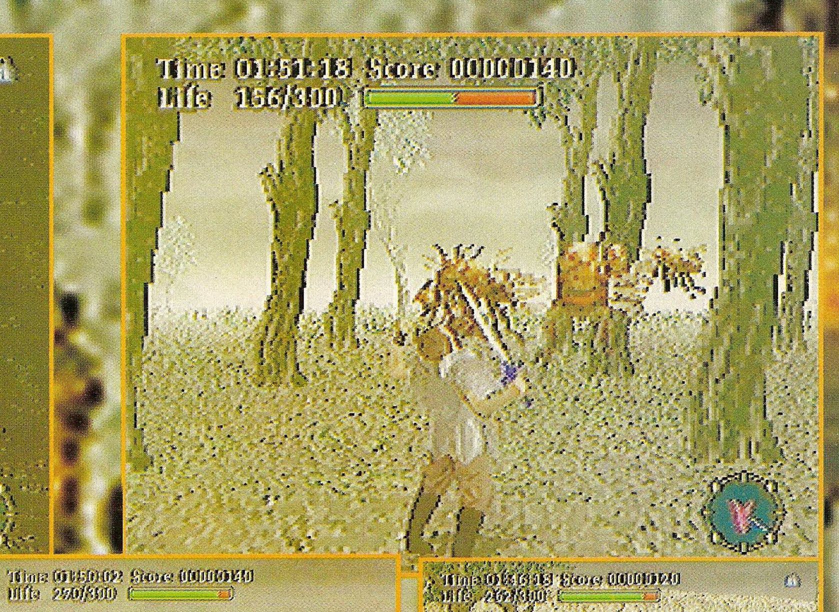












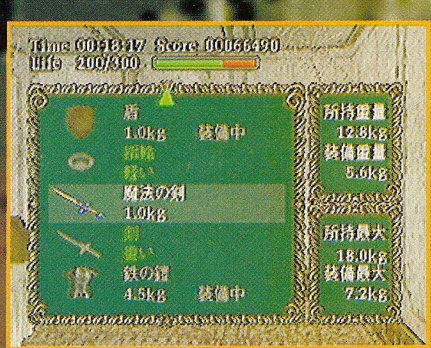
La ambientación y los escenarios de «Virtual Hydlide» corresponderán a la Edad Media.



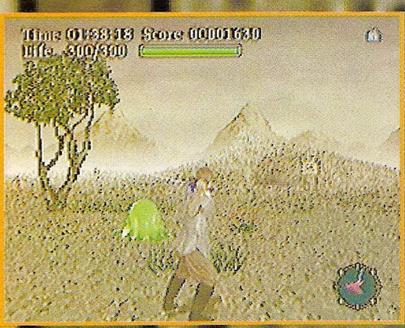
Monolitos misteriosos, cuevas secretas... infinidad de peligros acecharán en «Virtual Hydlide».

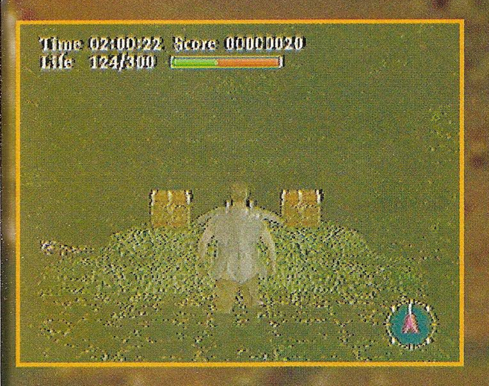


Gráficamente, el juego será un derroche total en formato digital: un protagonista casi de carne y hueso, imágenes tomadas de vídeo real, música de calidad CD...



El inventario estará siempre a mano, lleno de objetos útiles y susceptibles de ser utilizados.







Vídeo digitalizado sobre escenarios creados por ordenador para una aventura rolera.



El hombre del futuro ya está aquí

- Mega Drive
- Acclaim
- Septiembre

Acclaim está consiguiendo alegrarnos el verano de una forma estupenda gracias al continuo llegar de novedades por su parte. El último en llegar será «Demolition Man», basado en la película del mismo título. Stallone protagonizó el filme, y también se presta para despuntar en el cartucho. Será un 16 megas para Mega Drive que llegará a la vuelta del verano, para ser exactos en septiembre y de la mano de Arcadia Software.

Demolition Man

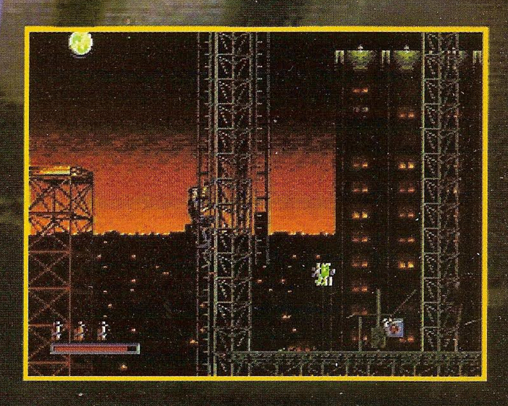
El futuro es demasiado pequeño para ellos dos. El policía más duro y el criminal más sangriento del siglo XXI no pueden estar juntos sin que salten chispas entre ellos. No nos explicamos cómo va a hacer Acclaim para reunirlos en un cartucho de 16 megas, pero la cosa es así y parece que definitivamente será en septiembre.

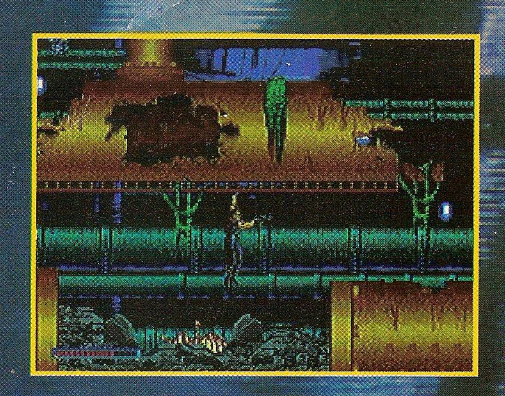
John Spartan (Sylvester Stallone en la película) y Simon Phenix (Wesley Snipes) van a tener su enfrentamiento particular en los circuitos de la Mega Drive con la misma intensidad de la pantalla del cine. Bueno, quizás un poco más, ya que todos tendremos la oportunidad de intervenir activamente tomando el control de Spartan. Ya sabéis, por eso de que es el bueno y esas cosas. En fin, lo importante es que por lo que hemos podido ver hasta ahora el juego va a ser cuando menos entretenido, combinando fases típicas de arcade horizontal (del estilo «Stargate») con otras más parecidas a «True Lies» (vista aérea). Gráficamente no tendrá desperdicio y los protagonistas se moverán con la soltura habitual de los juegos de Acclaim, mientras que los escenarios reflejarán a la perfección el ambiente futurista en el que estará enmarcada la aventura.

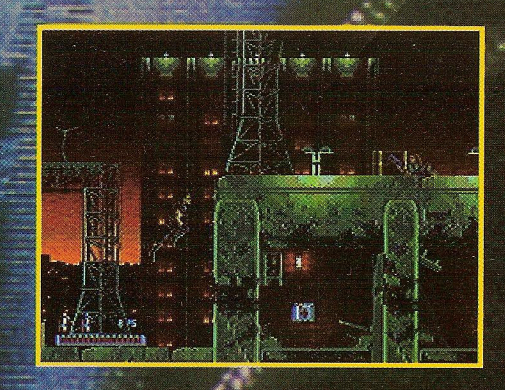
Como componente fundamental tendrá la acción, o sea, eso de disparar a todo lo que se mueva, aunque tampoco faltarán los ítems que permitan recuperar la energía perdida o mejorar nuestro arma.

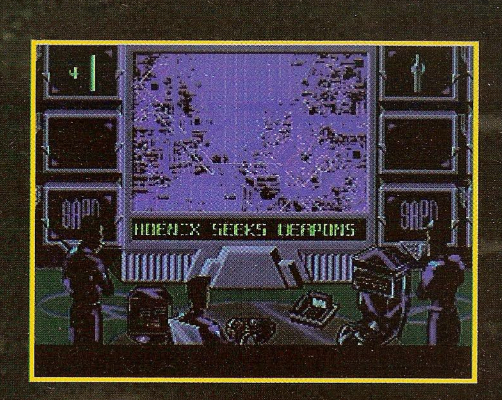
Ya podéis empezar a entrenar porque el enfrentamiento final tendrá un escenario único y muy conocido por vosotros: Mega Drive. Pero tendréis que esperar a septiembre.











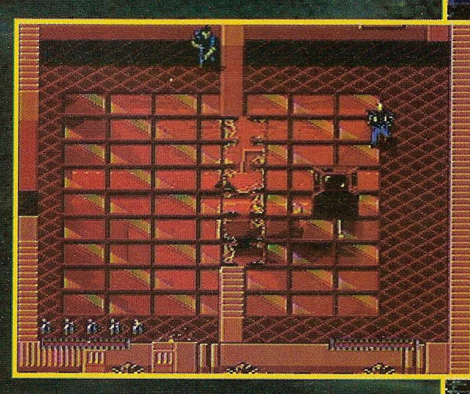
John Spartan (Sylvester Stallone) y Simon Phenix (Wesley Snipes) tendrán su enfrentamiento particular en los circuitos de la Mega Drive con la misma intensidad de la pantalla del cine.



Junto a la tradicional vista de los juegos de Acclaim tendremos otra aérea de gran calidad.



El desarrollo del cartucho será muy similar al de la película, con acción a raudales.



El nivel de detalle que mostrarán los diferentes escenarios del juego será muy alto.

¡Dios mío, un dragón en mi Saturn!

Panzer Dragoon

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

PANZER DRAGOON
PRESS START BUTTON
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

Sega
Shoot'em up
Megas: CD-ROM
Jugadores: 1
Vidas: 1
Niv. de Dif. : 3
Cont.: En juego
Password: No
Batería: No
Fases: 7

Puede que a fuerza de repetirlo tantas veces haya perdido todo el sentido, pero la verdad es que «Panzer Dragoon» ha hecho historia. Por primera vez alguien se ha planteado la posibilidad de cambiar algo que parecía condenado al inmovilismo: el exitoso género del shoot'em up. Y lo mejor de todo es que el resultado no está nada mal. Simplificando mucho las cosas, podríamos decir que se trata de un juego de "dispara y avanza" clásico en concepción pero muy mejorado técnicamente. Como dato curioso conviene saber que «Panzer Dragoon» tiene el honor de ser el juego más caro de la historia y que en su creación ha colaborado gente tan importante como el famoso dibujante Moebius. Toda una garantía de calidad.

Entre las características más interesantes, se podría destacar el hecho de que la acción ha dejado de limitarse a lo que tenemos delante (o a la derecha en algunos casos) para rodear literalmente al jugador. Desde cualquier punto espacial puede venirnos un ataque. Esto incluye los 360 grados alrededor y por supuesto sus correspondientes zonas superiores e inferiores. Todo un despliegue que se acompaña de una exhibición gráfica como solo una consola de última generación puede ofrecer: imágenes renderizadas, texturas, polígonos e incluso sprites se entremezclan con una banda sonora de lujo para "engañar" al jugador y meterle de lleno en el espectáculo. Os aseguramos que las 7 fases que componen el juego se os van a hacer cortas a pesar de que la dificultad es alta.

Afortunadamente los 3 niveles de dificultad ayudan a ajustarla hasta el nivel óptimo. Otro dato a tener en cuenta es que las continuaciones se obtienen basándose en el porcentaje de acierto en el disparo. O sea, afinad el ojo y conseguiréis muchas continuaciones.



Con estas imágenes sobran las palabras. La Saturn comienza inicia su andadura poniendo toda la carne en el asador.

La excelente combinación de polígonos y sprites tradicionales dota a «Panzer Dragoon» de un realismo total.

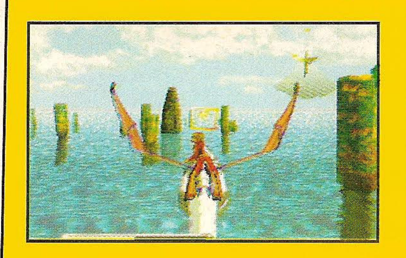
El tamaño de algunos enemigos va a ser impresionante. Lógicamente su "dureza" será acorde a su espectacularidad.

¡Hasta la vista!

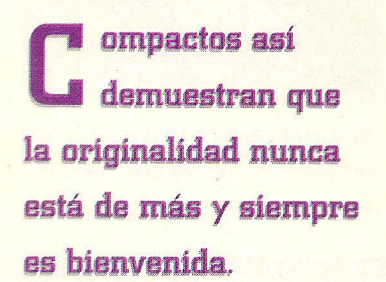




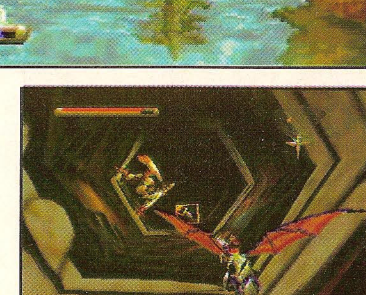
A lomos de este dragón azul no existen los puntos muertos. El primer enemigo que se acerque por detrás va a descubrir la potencia de nuestro arsenal. Son las ventajas de los 360° de acción total.



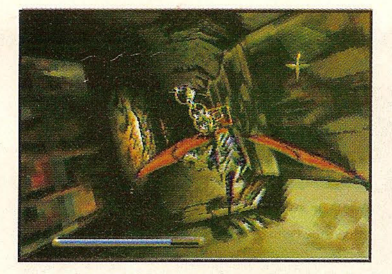




Compactos así demuestran que la originalidad nunca está de más y siempre es bienvenida.



La lucha dentro de los túneles se hará mucho más complicada si cabe.





La suavidad de los desplazamientos es total. Un toque del pad y nuestro dragón gira.

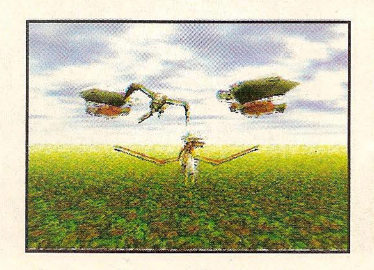




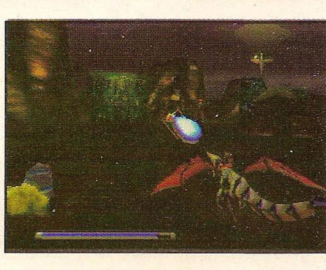
Con la calidad general que muestra, es lógico que la producción haya sido tan cara.



A pesar de la gran velocidad a la que se desplaza nuestra montura alada, siempre es posible distinguir con toda nitidez las copas de los árboles. Un detalle más de la calidad de este juego.

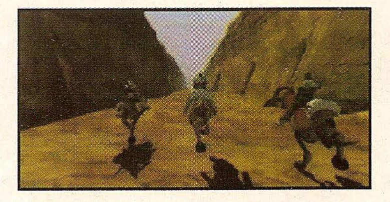
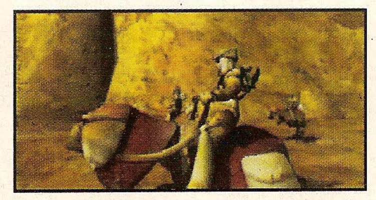


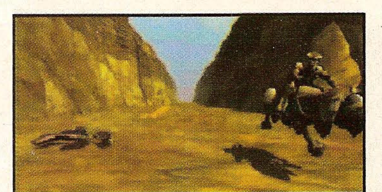
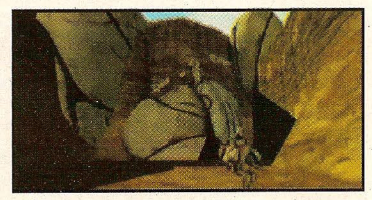
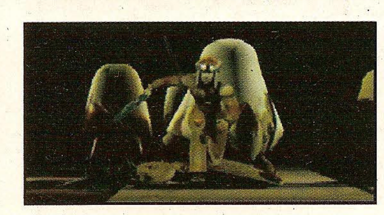
Un original proyecto llevado a cabo con maestría por Andromeda.

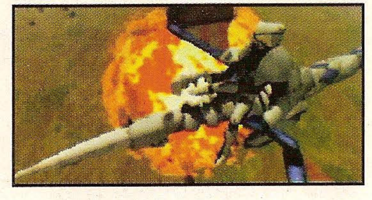
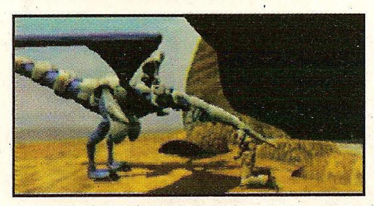
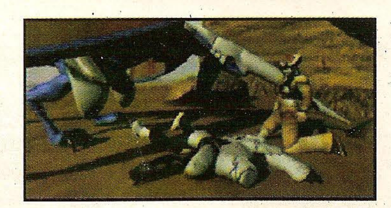


Las texturas para los objetos de la pantalla son de una asombrosa realidad.

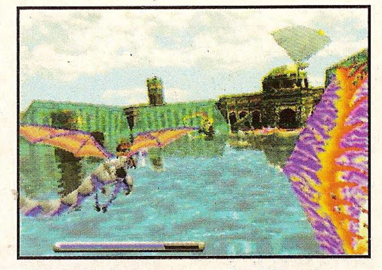
Escenas para el recuerdo

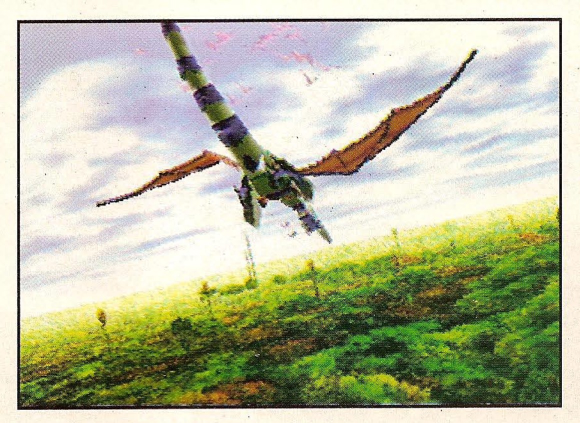





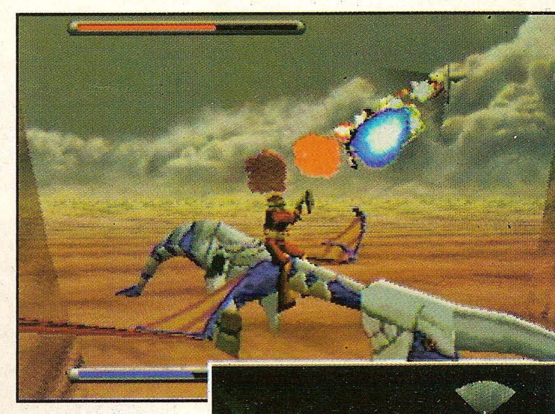





Ya podéis ir olvidando todo lo visto anteriormente en materia de "Intros" porque con «Panzer Dragoon» estas escenas introductorias adquieren la categoría de joya. Cerca de 5 minutos de acción digital animada nos muestran lo que se puede hacer con una consola potente y la ayuda gráfica de un artista como Moebius. Os aseguramos que habrá un antes y un después de «Panzer Dragoon».



El tópico de la acción limitada al frontal queda roto con este compacto.



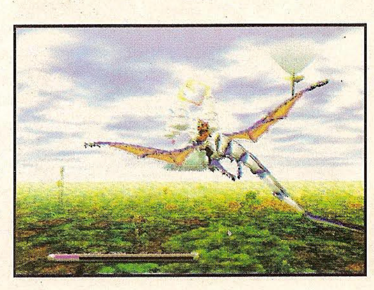


Es el juego más caro de la historia y en su creación ha colaborado gente tan importante como el famoso dibujante Moebius.

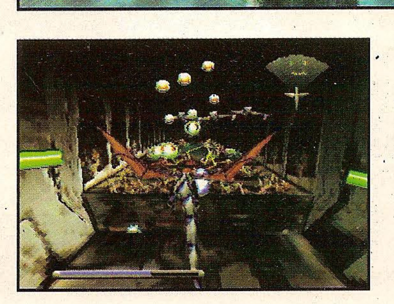


El shoot'em up ha recibido un "lavado de cara" que le va a permitir seguir de moda mucho tiempo más.

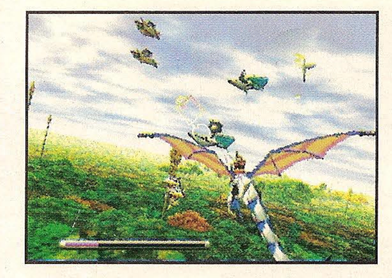


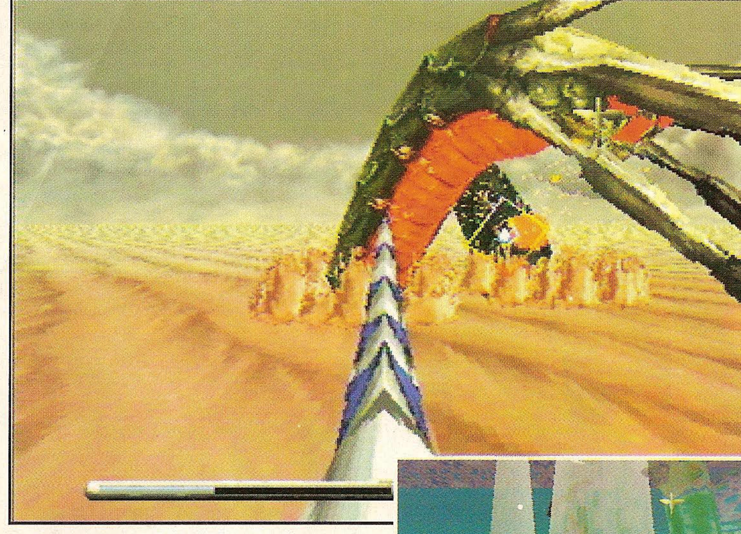


Es una pena que una imagen no pueda transmitir la suavidad del movimiento del dragón.



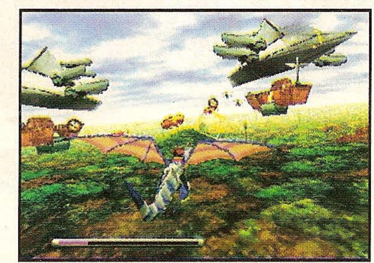
Los juegos de luces y sombras contribuyen a recrear un ambiente perfecto.

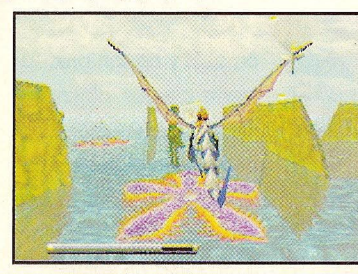




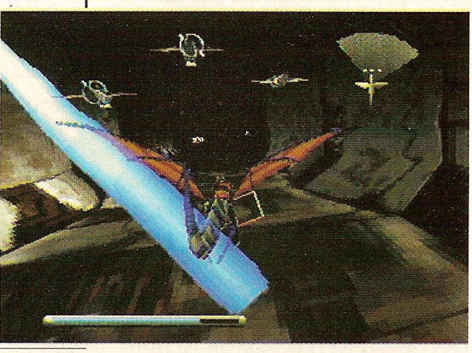
Team Andromeda, garantía de calidad para una producción de lujo.







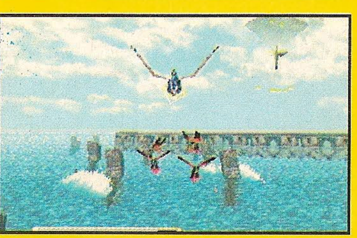




A todas las distancias



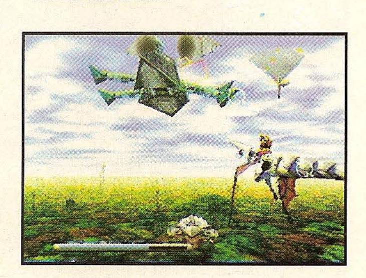




Con la posibilidad de cambiar de vista sobre la marcha, nuestro héroe no debe de tener muchos problemas para vencer a sus enemigos. Al menos controlar al dragón se hace más sencillo.



Afinar la puntería tendrá su recompensa al finalizar la fase.



Gracias al radar podremos controlar las hordas enemigas más fácilmente.

Panzer Dragoon

Gráficos 92
Impresionante despliegue de polígonos, texturas y sprites que dotan al juego de un aspecto hiperrealista.

Música 92
Con el aplomo necesario como para triunfar acompañando a una película. Sencillamente genial.

FX 90
No son muy amplios pero cuentan con una calidad altísima y se acoplan a la perfección con las melodías.

Movimiento 89
Nuestra interacción con los movimientos del dragón es muy limitada, pero las rotaciones son muy suaves.

Control 90
Cuesta hacerse con el dominio de las vistas y con eso de que te ataquen por cualquiera de los 360 grados. A pesar de eso la cosa es relativamente simple.

Diversión 92
¿Qué se puede esperar de la suma de un shoot'em up de última generación con unos gráficos impresionantes?.

OPINION:

El género del shoot'em up marca un nuevo punto de referencia con «Panzer Dragoon». Si hasta ahora los "mata-mata" eran los patitos feos de las consolas, a partir de este juego la cosa cambiará de modo radical.
Merecida felicitación por una intro que pasará a la historia por su calidad, y como no, por el resto del juego.

Por Roberto Lorente

La estrella sorpresa del firmamento Saturn.

Por Oscar del Moral

Lo Mejor:
Absolutamente todo es reseñable.

Lo Peor:
Se nos hace un poco corto.
No poder dirigir de forma más efectiva las evoluciones del dragón.

94%



Time Warner Interactive

Lucha

Megas: 24

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: Tiempo

Niv. de Dif. : 16

Continuaciones: 10

Password: No

Batería: No

Luchadores: 7



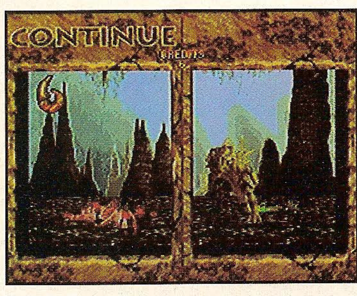
¡Vaya cuadrilla de bestias!

Son siete y no son precisamente amigos, algunos tienen pies y manos y no pertenecen al género humano, pueden hacer golpes especiales pero ninguno ha estado antes en «Street Fighter II» -aunque podría citarse cierto parentesco entre varios de los aquí presentes y Blanka-, por último, son muy viejos pero por ellos no pasa el tiempo. Adivina adivinanza, ¿quiénes son? Efectivamente, estamos hablando de los siete saurios que conforman el plantel de estrellas de «Primal Rage». Proceden de una recreativa que lleva ya un tiempo en los salones y que además ha variado de forma ligera lo que es el concepto de lucha.

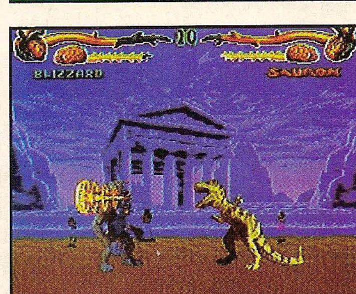
Gracias a las mentes ocurrentes del programador o productores de videojuegos de turno, estamos asistiendo a un continuo evolucionar de un género como es la lucha: sprites, polígonos, digitalizaciones... y todo con diferentes luchadores protagonistas, a los que ahora habrá que sumar la espectacular técnica de animación y los protagonistas de «Primal Rage».

En el fondo, PR no aporta nada nuevo al tema de la jugabilidad o el concepto en sí de juego de lucha, pues al ser el típico juego one on one de lucha presenta siete rivales diferentes que habrá que ir batiendo para llegar al final, así se conseguirá establecer como dominador absoluto al que ha sido dirigido por vosotros. La historia vuelve a ser otra vez aquella tan conocida de monstruos perecen siglos atrás, monstruos están congelados, tierra sufre recalentamiento, monstruos reviven y acaban con humanidad, por último, dada su corta inteligencia, monstruos deciden pegarse entre ellos para sólo uno conquistar el planeta.

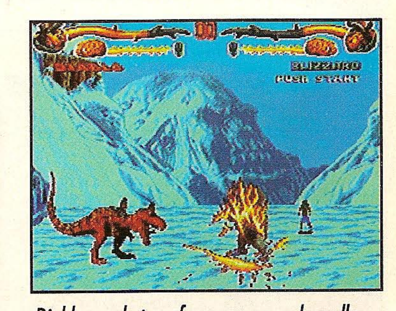
A la sazón, estos siete personajes son: Blizzard, Armadon, Talon, ➡





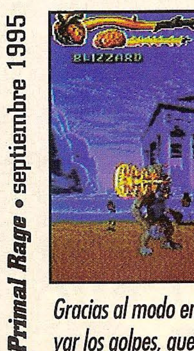


Gracias al modo entrenamiento podréis ensayar los golpes, que buena falta os hará.



Diablo puede transformarse en un lanzallamas con un solo toque de botón.

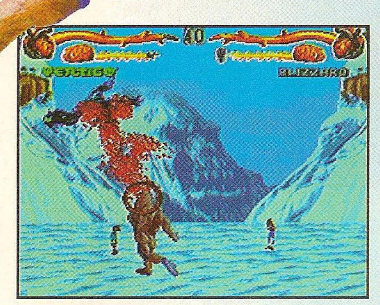


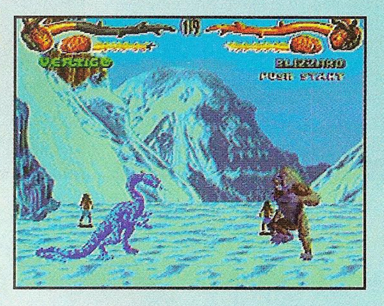




Blizzard

Otro que, como su colega de familia Chaos, también se las trae. Habita en una zona helada así que su aliento os dejará ídem durante un rato, a su merced. Momento que Blizzard aprovechará para agasajaros con un estupendo puñetazo.







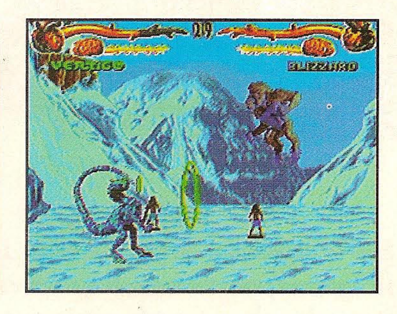
Diablo

Mora en las profundidades de la Tierra, donde el calor y la lava reinan sin discusión alguna. Es malo como el más, pero también es un rival fácil. Entre sus habilidades destaca una que le permite lanzar fuego, pero como no es precisamente el abanderado de la rapidez, siempre es posible esquivarle. Además, sus casi 10 metros de altura son un blanco perfecto para las bolas de fuego o disparos de los demás.

Vertigo

Aparece y desaparece, como los Ojos de Guadiana. Utiliza su larga cola como látigo, dando unas palizas de impresión, por si todo estos fuera poco, también es uno de los rivales más duros. ¿Completito eh? Pues eso no esa nada comparado con sus trucos de hechicero de la otra dimensión.



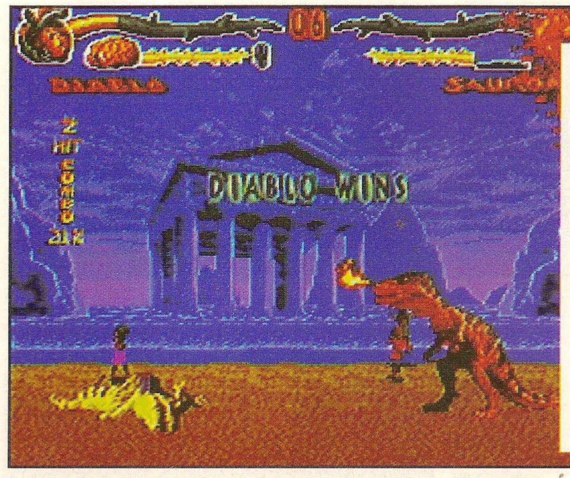




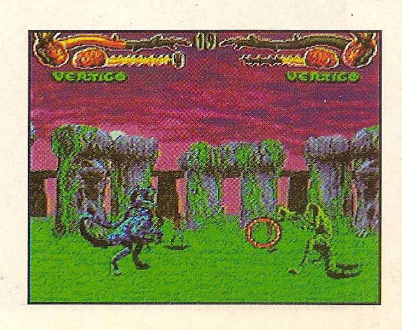


PR es el típico juego de lucha one on one, pero presenta interesantes novedades.

Diablo, Vertigo, Chaos y Sauron. Cada uno defiende su territorio, que será dominado por aquel que consiga derrotarle y, como comentaba anteriormente, hacerse con todos ellos implica la dominación mundial y por consiguiente llegar al fatídico "Game Over". Pero, convendría dejar ciertas cosas claras: primero, «Primal Rage» ofrece dinosaurios como luchadores, con lo que ello implica de brutalidad y goce visual a la hora de jugar; segundo, los golpes especiales, fatalities a la Time Warner, las curiosas barras de energía en plan destripe interior de cuerpo viviente ofrecen un nuevo aliciente pues nadie había sido anteriormente tan osado como para presentar de forma tan cruda la barra de vida de un luchador -niños, abstenerse de jugar-; y, por último, aunque finalmente acabe siendo un sencillo juego de lucha, los misterios que encierra, como por ejemplo ¿qué pintan los hombrecitos en toda la historia?, añaden cierto toque de originalidad y desafío cuando de ponerse detrás del pad se trata.



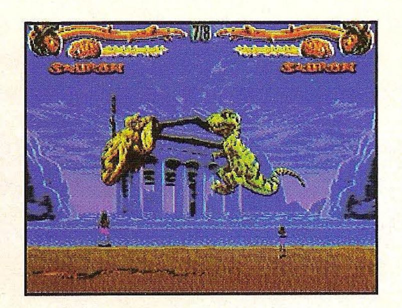
Como ocurre en otros juegos de lucha, PR también os permitirá ejecutar combinaciones de golpes o Combos. Dependiendo del número de golpes, obtendréis más o menos seguidores.



Sauron



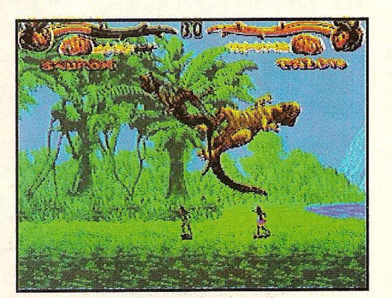
Descendiente del Tyranosaurus de Jurassic Park, ha decidido entra en combate para demostrar que él también sabe luchar. Como es el dios del Hambre da unos mordiscos de antonomasía; ojo cuando salte, pues podéis acabar desmembrados.





Talon

Sin duda alguna, es el más ágil de los siete. Os sorprenderá por su habilidad para desplazarse de un lado de la pantalla a otro sin recibir ni un solo golpe, pero sembrando el cuerpo del rival de moratones.

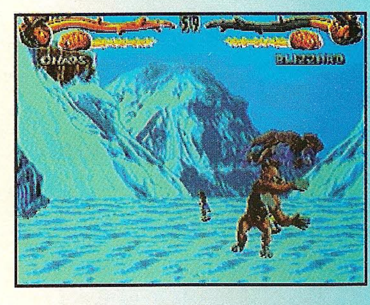




Chaos

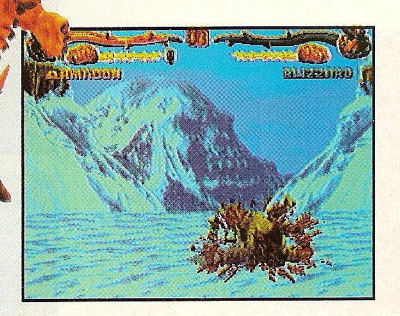
Es el jefe de la tribu de las ruinas y además el que ofrece el arsenal más sofisticado -cuidado cuando se levante sobre sus manos, el peligro en forma de nube verde acecha-. Es una mezcla de gorila y saurio, que le permite disfrutar de cierta inteligencia a la hora de luchar, es uno de los más peligrosos.





Armadon

Este Tristegasauro de casi 5,5 metros de altura sorprende por su agilidad para tirarse sobre sus contrincantes y hacer uso de los pinchos de su espalda, así como la facilidad para disparar una especie de agujas situadas en su cola.

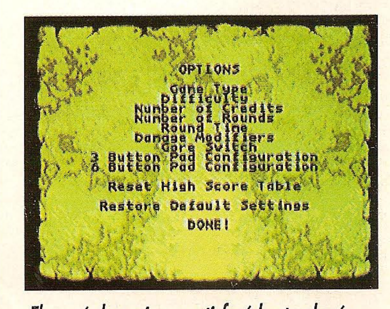








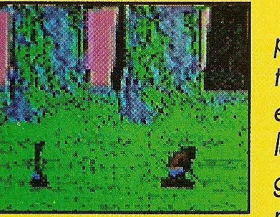
Tras cada combate podréis observar el número de seguidores conseguido y los territorios conquistados. (Izquierda).



El menú de opciones satisfará hasta al más exigente. Es posible alterar todo tipo de opciones: combates, gore, configuración pad...

Ellos también cuentan

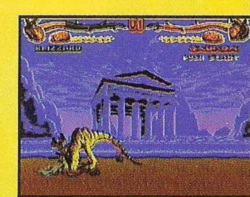


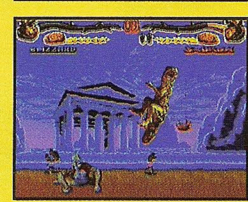


Los pequeños hombrecitos que pululan por los escenarios juegan un papel muy importante: el número de ellos en pantalla determina la puntuación total según una operación matemática en base a porcentajes. Además, su expresividad os dará también una idea de cómo va el combate.

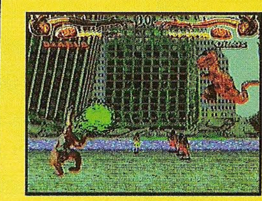
Buenos modales

Ventosidades, mordiscos caníbales, espumarajos... estos bichitos no se cortan un pelo y pueden poner colorado a cualquier fan de Divine. Como no, el líquido rojo tampoco podía faltar, pero es tan exagerada su presencia que uno se lo acaba tomando a risa.













El scroll de los escenarios está muy bien conseguido y éstos ofrecen una gran cantidad de curiosidades que habrá que descubrir.

PRODUCTION CREDITS
FOR PROBE ENTERTAINMENT

Programmers: David Leitch
: Cameron Sheppard

Artist: Terry Ford

Musician: Andy Brock

Data Compression: Nick Pelling

QA Manager: Gary Patino
QA Engineers: Nick McGee
Mike Movel
Mark Viccary
James Brown
Cliff Ramsey

The T.A.P. Twins: James Stewart
Tim Bradstock

: Rob O'Farrell (Borg)



PRODUCTION CREDITS
FOR TIME WARNER INTERACTIVE

ORIGINAL COIN-OP DEVELOPMENT:

Producer/Programmer: Dennis Harper
Programmer/Designer: Frank Kuan
Art Director: Jason Leong
Game Designer: J. Cameron Petty
Audio Designer: Jeanne Parson
Associate Producer: Steve Riesenberger

CONSUMER DEVELOPMENT:

Senior Producer: Ken Humphries
Associate Producer: Tom MacDevitt
Testers: Rob Boone
Kevin Filson
Mike Kruse
John Arvay Jr.
Brian Fritts

A estos dos planteles de gente debemos tan estupenda conversión de recreativa.

Probe Software se ha currado el cartucho y eso se nota: las animaciones son excelentes y el juego en sí es la recreativa.

Cada mochuelo a su olivo



Efectivamente, cada uno de estos hábiles y rabiosos luchadores tiene su propio escenario, que defenderá con uñas y garras ante la invasión de cualquier otro rival con ganas de bronca.

➠ Efectivamente, «Primal Rage» es diferente, a su manera, a todo lo visto hasta ahora y es una opción de compra muy buena dadas las circunstancias actuales del mercado de 16 bits. Además, hay que reconocer que los tíos de Probe Software se han currado el cartucho y eso se nota a la hora de jugar: las animaciones de los luchadores son francamente excelentes y los escenarios corresponden, punto por punto, a los de la recreativa. En definitiva, nos encontramos ante la máquina arcade en su máxima expresión.

Por cierto, tras ver luchar a saurios y dibujos animados, a figuras de plastilina y a héroes digitalizados, sólo falta que dentro de poco a alguien se le ocurra comercializar un «Virtual Planta Fighter», ¿o no?

Primal Rage

Gráficos 90
Las animaciones son excelentes, casi parejas a las de la recreativa. Y los escenarios son idénticos a los originales.

Música 82
Melodías duras y en plan fin del mundo, la verdad es que no es para menos.

FX 84
Estupendos rugidos digitales, pero no tan buenos efectos con los golpes.

Movimiento 94
El desplazamiento de los luchadores es fantástico, ¡que suavidad! ¡que sensación de tenerlo todo bajo control!

Control 88
La respuesta al pad es increíblemente rápida para lo que es habitual en Mega Drive con un juego de estas características.

Diversión 89
A dos jugadores os divertiréis un montón, y a uno, tiene el aliciente de terminarse el juego con cada luchador para ver su final.

OPINION:

Tras el sonado fracaso de «Rise of the Robots», recibí con cierto recelo la noticia de que TWI iba a programar «Primal Rage» para 16 bits. Pero el tiempo ha borrado mis dudas y os puedo asegurar que PR no os va a decepcionar. Ofrece siete luchadores que se mueven como el mismo Carl Lewis y además, pelean y hacen uso de los golpes especiales de una forma súper rápida. PR merece la pena, esta vez TWI sí ha cumplido y nos ofrece una exacta conversión de la arcade.

Por Oscar del Moral

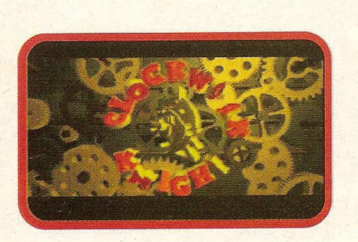
La primera vez que vi la recreativa, me sorprendió, pero me acabó gustando, ¡y de qué forma! Con PR MD me pasa lo mismo.

Por El Viajero

Lo Mejor:
No se ha dejado nada de la recreativa en el proceso de conversión.
Las animaciones de los saurios.

Lo Peor:
No le vendría mal ofrecer algún modo de juego más, aunque para ser sinceros la recreativa era así, así que...





CLOCKWORK

El caballero digital

Sega

Plataformas

Megas: CD-ROM

Jugadores: 1

Vidas: 3 a 6

Niv. de Dif. : 3

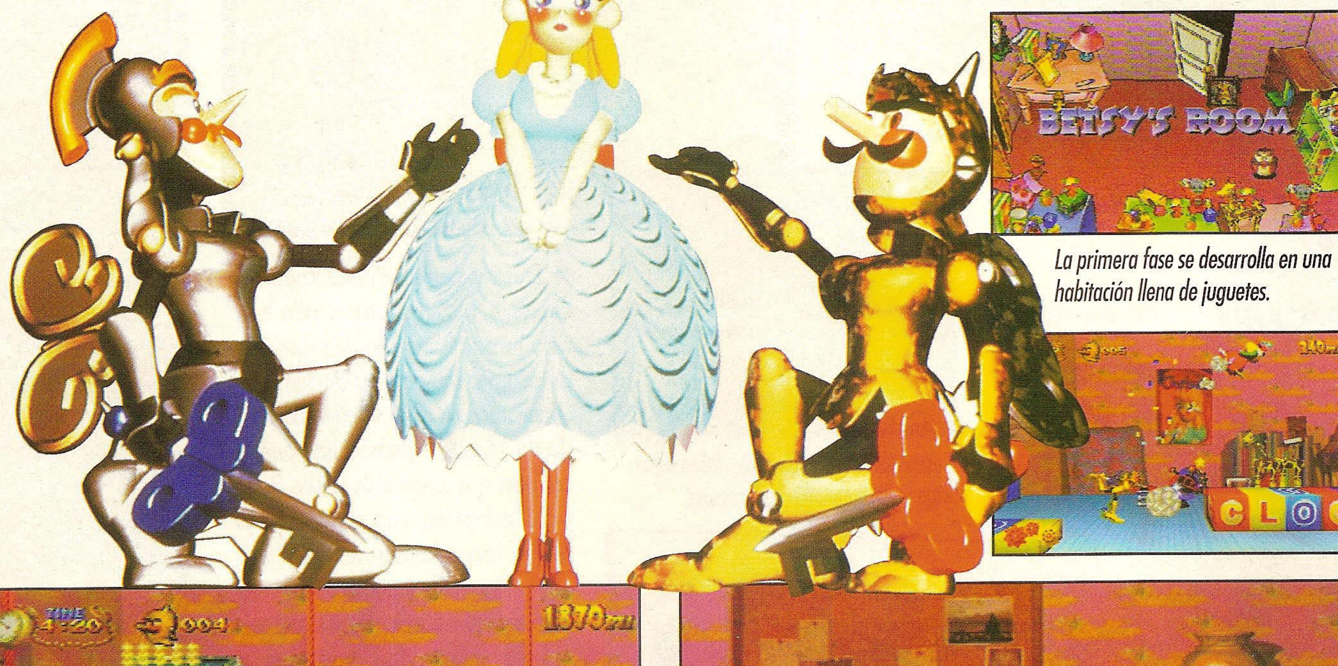
Contin.: En juego

Password: No

Batería: No

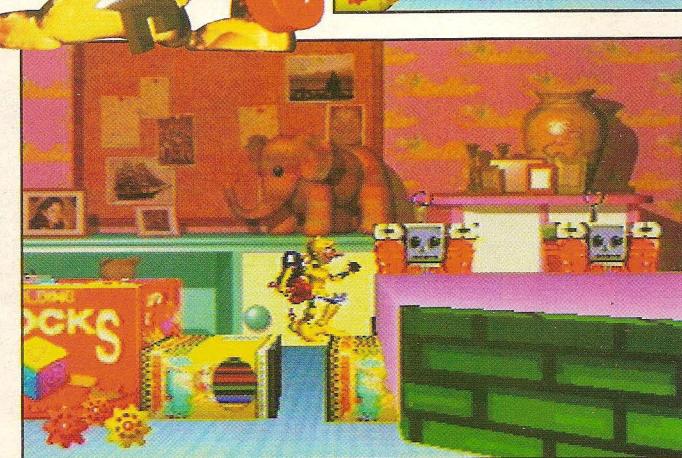
Fases: 4

El primer plataformas de Sega para su nueva consola Saturn llega dispuesto a romper todos los cánones tradicionales. «Clockwork Knight» utiliza únicamente sprites que, jugando magistralmente con los múltiples planos de scroll de la máquina, dan sensación de profundidad y ofrecen una tridimensionalidad absoluta. Los personajes también reciben ese toque "32 bits", siendo sprites pre-renderizados y con una destacable sensación de volumen. Todo ello ha sido realizado utilizando la extensa paleta de colores SegaSaturn, que da al juego un brillo y un colorido inusual nunca antes visto en una consola. La historia nos cuenta la desaparición de Chelsea, dama del reloj de cuco de la habitación de los juguetes. Tres caballero mecánicos se ofrecen para rescatarla y parten en su búsqueda. Tras de sí, quedan los juguetes de la habitación que sufren un extraño ataque y se convierten en máquinas malignas. De esa guisa, intentarán evitar que Tongara, vuestro caballero mecánico, consiga rescatar a la dama. El juego ofrece, además de las tradicionales plataformas y enemigos a batir, algún que otro puzzle lógico de fácil e instantánea solución, como por ejemplo el tren eléctrico de la segunda fase, que necesita pilas para funcionar. Zonas secretas con bonus, ítems a recoger para conseguir más vidas o energía, grandes y espectaculares jefes de final de fase... «Clockwork Knight» ofrece un poco de todo para todos los públicos, pues por su gracia y simpatía, nadie podrá negarse a echar una partida y rescatar a Chelsea, la dama del reloj.



La primera fase se desarrolla en una habitación llena de juguetes.

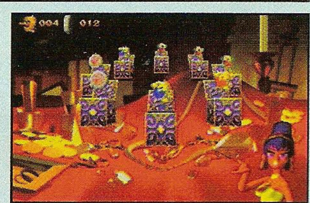
Hay un cierto número de cajas de regalo dispuestas a lo largo del juego. Se abren con la llave que porta Tongara y a través de ellas se accede a zonas especiales.



KNIGHT

Soltia dice: ¡A jugaaaar!



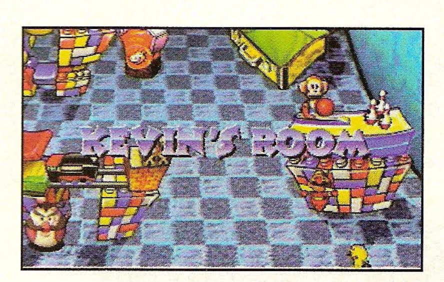




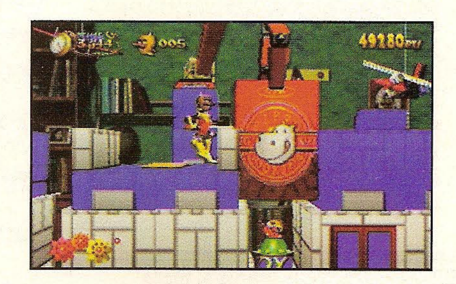
Ella es la rival de Chelsea y se llama Soltia. Su papel en el juego es dirigir la ruleta de entre fases. Apostando las chapas que recojáis a lo largo de los niveles, podréis participar para ganar más chapas o aumentar el marcador de vidas. Además, se puede apostar todo para doble o nada. Sin embargo, no es obligación jugar. Pero, recordad que las chapas son canjeables por continuaciones.



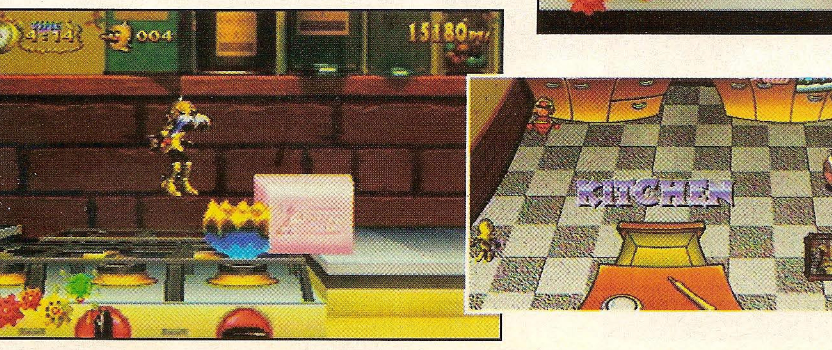
La segunda fase está también plagada de juguetes, es más, el jefe de final de fase es un «transformer volante con muy malas pulgas.



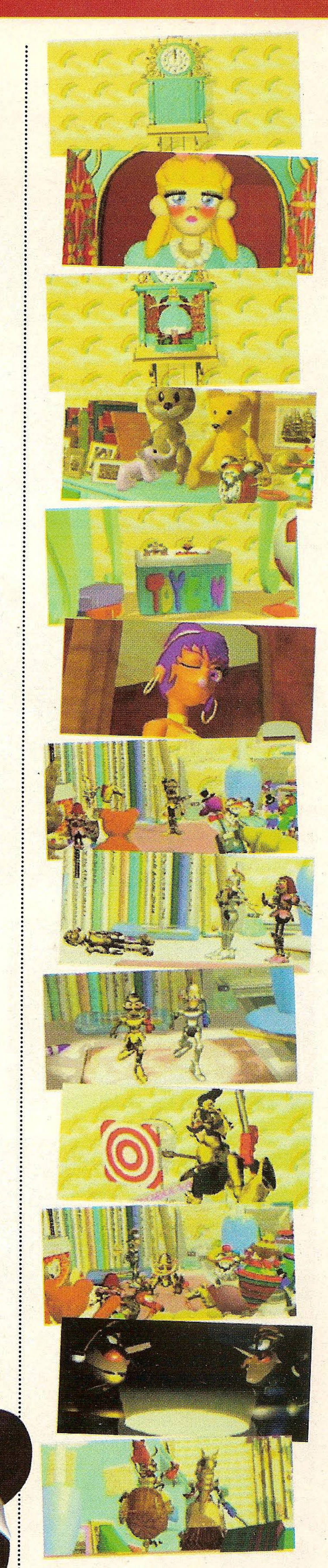
Los sprites tradicionales evolucionan en «Clockwork Knight» para ofrecer sensación de volumen.





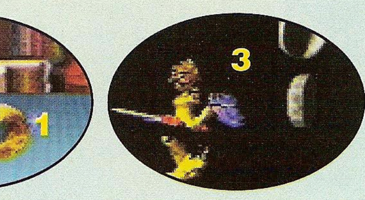
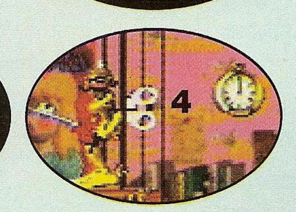


El nivel de la cocina es el más peligroso: huevos, cacerolas, grifos, tazas, fogones, peluches escondidos... todo se ha vuelto en contra de Tongara.

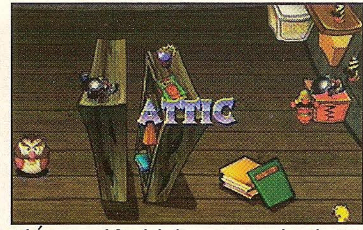


Estas imágenes que aquí os mostramos pertenecen a la secuencia de introducción: una fabulosa película animada en la que Sega nos introduce la historia y nos presenta a los diferentes personajes.

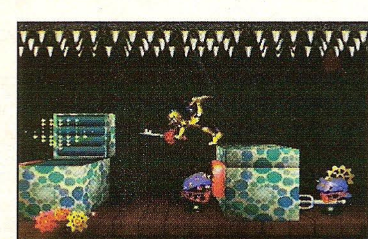
Recogiendo ítems

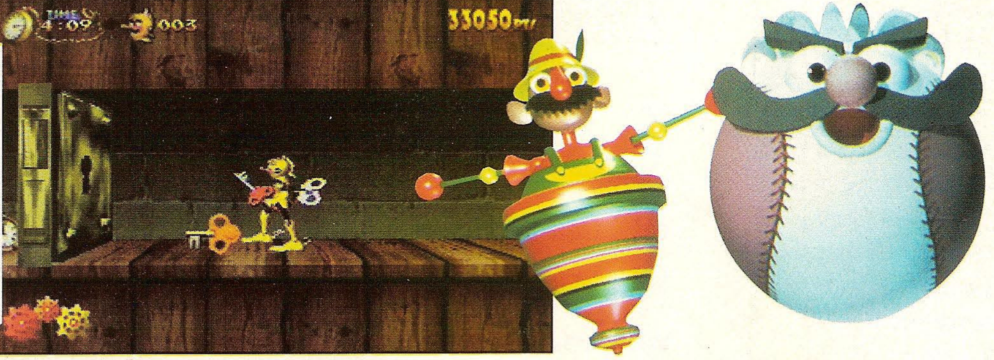



He aquí los ítems salvadores: (1) Invencibilidad. (2) Hay llaves de tres colores diferentes y son para recuperar energía. (3) Chapas, para continuaciones y la ruleta. (4) El reloj incrementa el tiempo disponible.

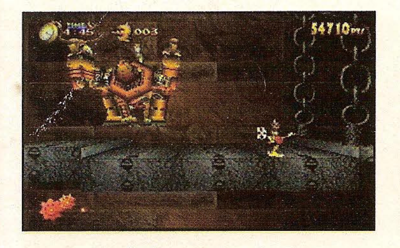


El Ático es el final de la aventura y la solución a la desaparición de Chelsea. Más pistas, observad la secuencia final del juego.



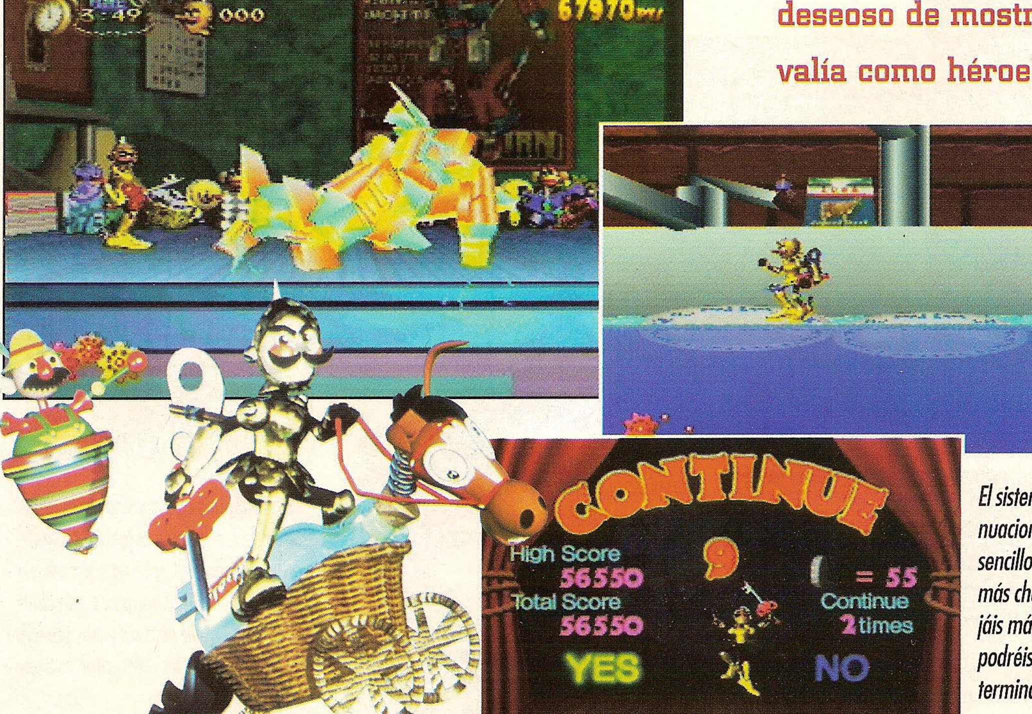


Tongara no es un héroe de plataformas más, salta y mata enemigos, pero también tiene que resolver pequeños puzzles.





El personaje principal de este compacto es Tongara, un caballero mecánico ávido de aventuras y deseoso de mostrar su valía como héroe.



El sistema de continuaciones es muy sencillo: cuantas más chapas recojáis más continues podréis adquirir al terminar el juego.

Clockwork Knight

Gráficos 94
Inusitada belleza para unos escenarios 3D con una sensación de profundidad total.

Música 97
Cada una de las fases posee su propia música. Melodías de alta calidad en plan banda sonora de dibujo animado.

FX 93
Perfectas digitalizaciones para los efectos, aunque no haya gran variedad de ellos.

Movimiento 92
La suavidad tiene un nombre: «Clockwork Knight». Todos los personajes muestran unas animaciones cuasi perfectas.

Control 94
La respuesta al pad es precisa y rápida.

Diversión 82
Jugar a «Clockwork Knight» es una experiencia nueva, ver esos fondos y todos los objetos del escenario moverse con esa suavidad y velocidad fascina un montón, pero cuando te das cuenta de que el juego se acaba en muy poco tiempo, todos las ilusiones ruedan por tierra.

OPINION:

Sega estrena las plataformas en Saturn con un hábil ejercicio sobre las posibilidades gráficas de su consola. Cómicos personajes sobre hermosos escenarios en 3D y una espectacular banda sonora de cine. Sin embargo, el único problema presente afecta demasiado a la valoración global del conjunto: el compacto ofrece 12 niveles de juego estructurados en cuatro fases que, lamentablemente, dan lugar a un desenlance demasiado madrugador. Es una lástima que tanta bonanza gráfica y musical quede empañada por su falta de longitud en el tiempo.

Por Oscar del Moral

Es muy bonito, pero se acaba muy pronto.

Por Esther Barral

Lo Mejor:
Los gráficos y la cuidada ambientación musical.
La bella secuencia de introducción al más puro estilo Broadway.

Lo Peor:
Se hace muy corto.

85%

Para volar este avión acrobático no necesitas tener licencia de piloto

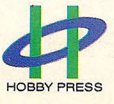
¡Iníciate en el apasionante mundo del Radio Control!

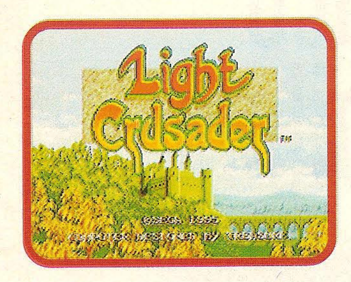
Con el número de septiembre, te regalamos esta fantástica gorra





Cada mes en tu quiosco





Sega

Aventuras

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 1

Niv. de Dif. : -

Continuaciones: 1

Password: No

Batería: Sí

Fases: 15

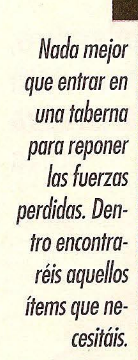
Light Crusader

RECOMENDADO Club Sega & Rol RECOMENDADO

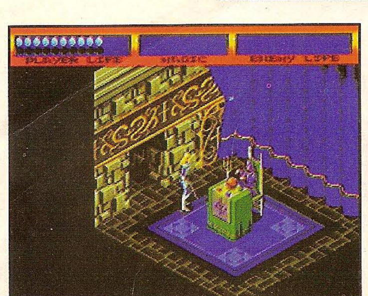
Cuando la aventura se viste de gala

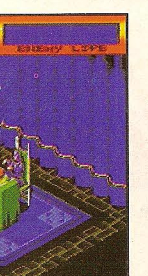
Dejando a un lado el innegable atractivo que tienen los juegos en castellano, "Light Crusader" podría haberse hecho un hueco en nuestros corazones por méritos propios. Avalado por la siempre eficaz Treasure, "L.C." ha sabido combinar la acción propia de los arcades con la jugabilidad de las aventuras para abarcar todo el espectro de jugadores potenciales.

Todo tiene su inicio en un lugar muy lejano hace muchos, muchos años. El sitio se llama Reino de Wayne y tiene de todo; hasta un malvado brujo que desata una oleada de terribles espíritus y otras desgracias parecidas. Nosotros (en el papel de buenos, por supuesto) tendremos que limpiar toda la región de seres indeseables. Para lograrlo habrá que bajar (sí, esto va a ser una aventura subterránea) al mismísimo hogar del brujo. Allí descubriremos lo duro que es la vida de un héroe y lo caras que están las habichuelas. Cientos, miles, millones de bichos despreciables se ensañarán con nosotros en cuanto les demos ocasión. Por eso lo mejor es ir preparado para cualquier cosa y equiparse en las escasa tiendas que veamos con lo más florido del catálogo armamentístico del siglo. Otra buena ayuda será recoger cuantos elementos mágicos podamos (hay 4 diferentes). Cada uno de ellos provocará efectos devastadores sobre los enemigos y combinados entre sí producirán aun mejores resultados. Hecho esto, ya es hora de prepararse para pasar habitación tras habitación a golpe de espada y de neurona porque las trampas abundan por todas partes.



Nada mejor que entrar en una taberna para reponer las fuerzas perdidas. Dentro encontraréis aquellos ítems que necesitáis.









Combina la acción propia de los arcades con la jugabilidad de las aventuras para ofrecer un juego fascinante.

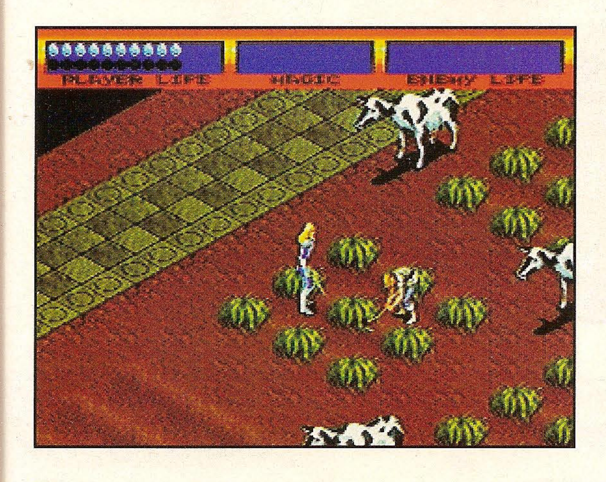


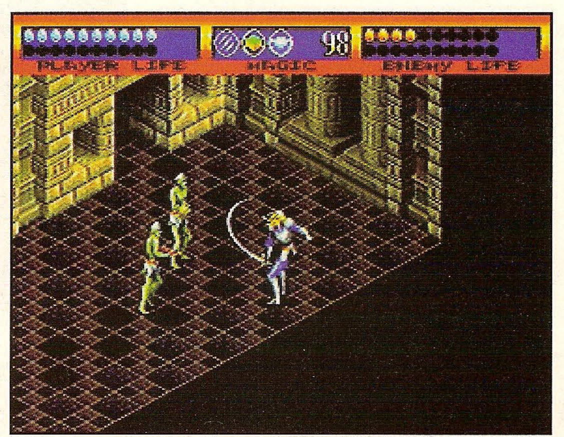
Brujos, troll, babosas, esqueletos... No va a faltar nadie a esta fiesta.

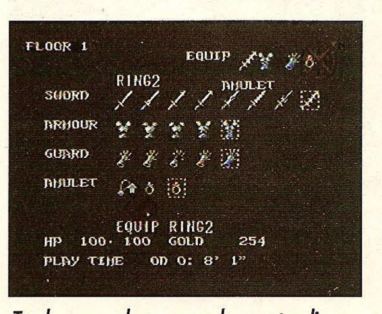


La diversión se alía con la belleza gráfica

«Light Crusader» resulta tan agradable a la vista como divertido a la hora de jugar. Además su duración media hasta ver el "The End" promete ser una de las más altas de todos los juegos de rol que han aparecido hasta la fecha, incluido «Shining Force II».



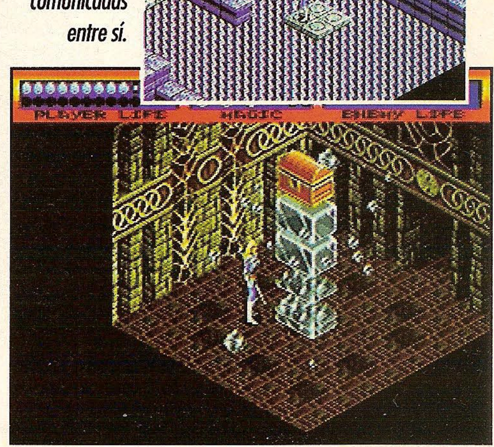




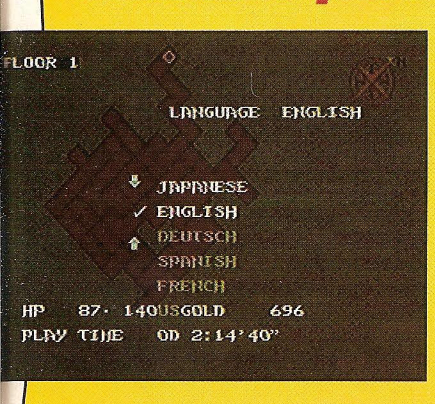
Tendremos un buen arsenal a nuestra disposición, si podemos pagarlo, claro.



Existen cientos de habitaciones comunicadas entre sí.



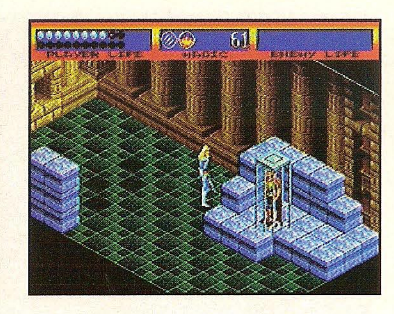
Increíble pero cierto

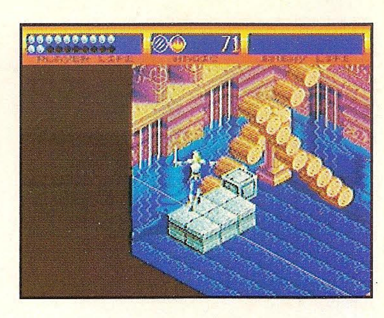


A pesar de que en las imágenes que veis los textos están en inglés o japonés, el cartucho de verdad vendrá traducido al castellano.

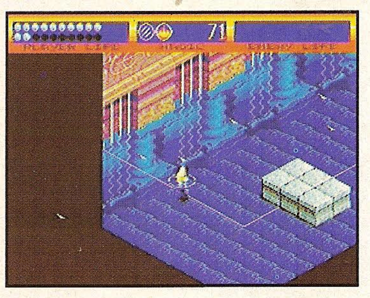


Todo tiene su inicio en un lugar muy lejano hace muchos años: el Reino de Wayne.

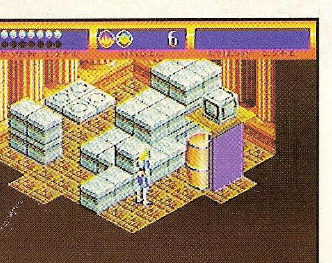




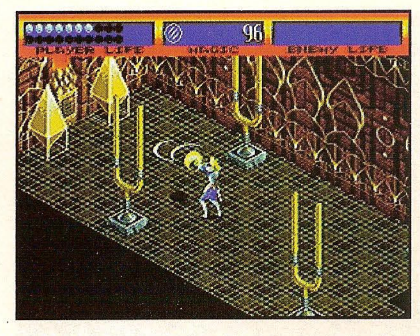




Treasure vuelve a la carga, demostrando que lo suyo es el producto de calidad. Género que tocan, juego que mola.



No todo van a ser combates en este juego. Algunas puertas van a requerir de toda vuestra imaginación y habilidad.

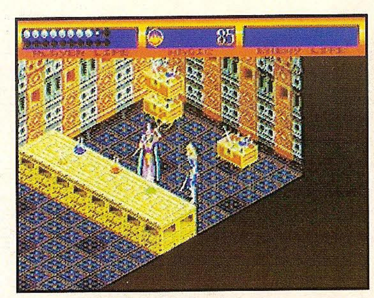




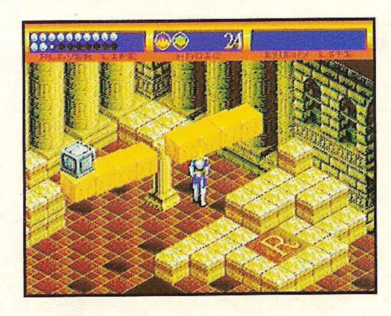
Recorrer grandes distancias nunca ha sido cómodo. Lo mejor que podéis hacer es buscar los teletransportadores que comunican los distintos niveles.

Un héroe con grandes rivales

Los subterráneos del reino de Wayne esconden muchos secretos. Algunos terribles y otros simplemente útiles. Todos ellos tendrán un denominador común: un monstruoso guardián evitará que nos acerquemos mucho. Dadas las grandes diferencias entre estos "bichos", lo mejor es observar atentamente su sistema de ataque para no fallar a la hora de la verdad.

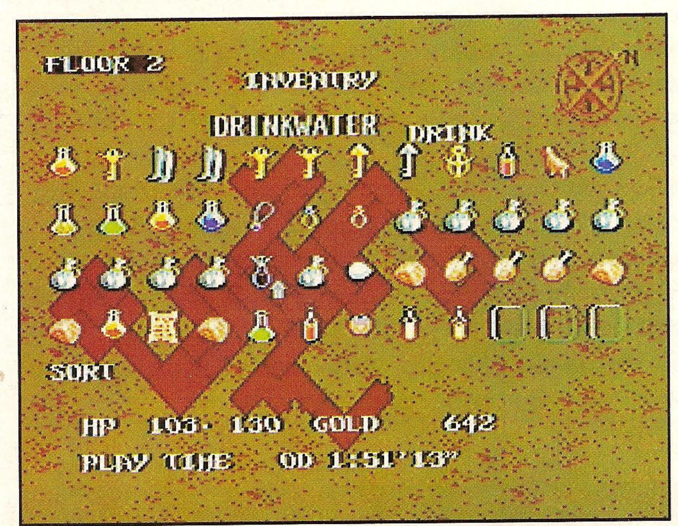


Los siempre bienvenidos tesoros aparecerán en los sitios más insospechados.





La combinación de los diferentes elementos mágicos nos proporcionará distintos tipos de ataques mágicos. Cada uno será útil a su manera.



La relación de objetos que podemos llevar con nosotros es muy amplia. Llaves, comida, pócimas y amuletos serán nuestros compañeros de aventuras.

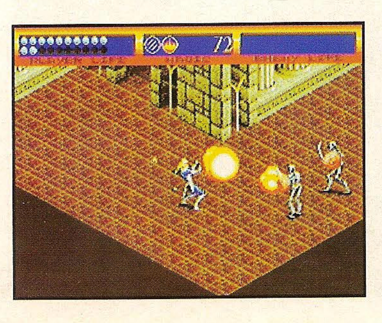
Para no perderse

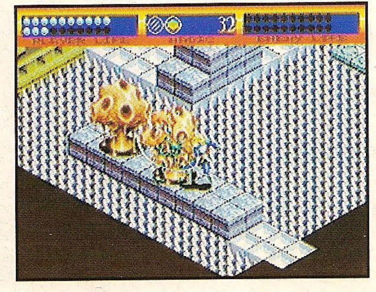
Si no usas el mapa disponible es muy probable que acabes totalmente perdido en un laberinto tan complicado como éste.

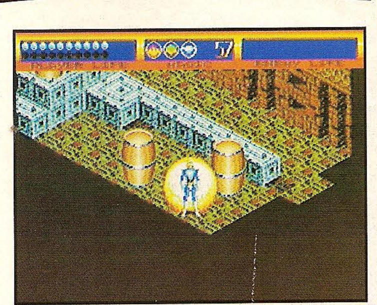


Pequeñas complicaciones para retrasar lo inevitable: la victoria de la luz sobre las tinieblas.

Inteligencia: dícese de la parte que más juego va a tener en «Light Crusader»: trucos con colores, acertijos, trampas...









¿Rodeados? No, un héroe nunca deja que le rodeen. ¿Verdad?

Light Crusader

Gráficos 92

La estructura gráfica en forma de habitaciones no deja apreciar en todo su esplendor la calidad que tiene.

Música 944

Espléndidas melodías que ambientan perfectamente la aventura adaptándose a la acción.

FX 88

Dignos de ser escuchados detenidamente aunque solo sea por las voces digitalizadas que tan poco se prodigan en este tipo de juegos.

Movimiento 87

Preciso y suave. Cualquier otra cosa nos hubiese desilusionado viniendo de Treasure.

Control 89

La perspectiva induce a errores a la hora de saltar y al hacer diagonales, pero por lo general se controla muy bien.

Diversión 91

Poder grabar la partida facilita mucho la labor de acabarse el juego pero su duración real depende de muchos factores.

OPINION:

Pocas veces recibimos una alegría como la que nos ha dado Treasure con "Light Crusader". Por un lado nos ofrece un entretenido juego de aventuras y por otro nos lo sirve en perfecto castellano. Muchas emociones para un solo juego "embutido" con calzador en sus escasos 16 megas.

Por Roberto Lorente

Ni en mis viajes por todo el mundo ha podido disfrutar tanto como con esta maravillosa aventura rolera. Además, me permite olvidarme del diccionario.

Por El Viajero

Lo Mejor:

Su traducción al castellano.
Sus melodías.

Lo Peor:

Un poquito más de "juego" con las tiendas y los items.
Que no haya más juegos así.





MOTHERBASE

La vuelta de un clásico

Sega
Shoot'em Up
Megas: 24
Jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Niv. de Dif. : 3
Continuaciones: Inf.
Password: No
Batería: No
Fases: ND

En esta época, de la sequía no se libra nadie, y no nos referimos precisamente a la acontecida por falta de agua, sino de ideas. Ni siquiera Sega ha quedado ajena y el cartucho de 32X que nos presenta para este mes de agosto, «Motherbase», es una especie de lavado de cara de todo un clásico en esto de los videojuegos: el famoso y fabuloso «Zaxxon». La idea no es precisamente nueva, pero Sega no se ha limitado a reprogramar, sino que ha añadido suficientes alicientes para pensar en un juego totalmente nuevo.

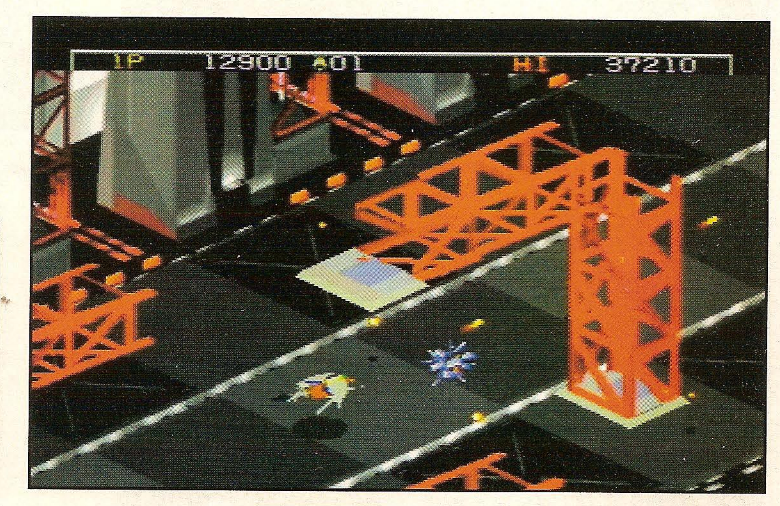
La perspectiva sigue siendo la misma -una vista isométrica que permite controlar la acción de manera cómoda- pero los escenarios y los enemigos han variado, ofreciendo ahora un "look" acorde a su fecha de desarrollo, el futuro: gigantescos robots, naves que lanzan misiles y todo tipo de disparos láser, etc.

Además de disparar y poder acoplarse a otro tipo de naves nodriza, vuestra nave puede saltar encima de los enemigos para capturarlos o aprender sus habilidades. De esta forma, podréis disparar misiles reservados sólo a los malos o moveros de forma más rápida gracias a la facilidad para ello de la nave capturada. Al final del nivel, como es lógico, seréis recompensados con puntos por haber aprendido de o capturado enemigos.

Para esta ocasión Sega ha vuelto a utilizar la potencia de MD 32X, ofreciendo gran cantidad de polígonos y haciendo uso extensivo de su capacidad sonora, todo para configurar un sucesor de todo un clásico como es «Zaxxon».

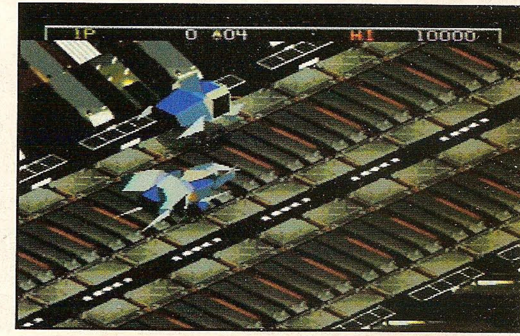


Una vez que habéis saltado sobre un enemigo, podéis aprender sus habilidades, utilizándolas para vuestro provecho.

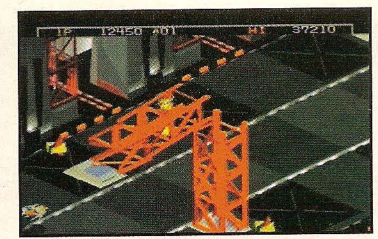


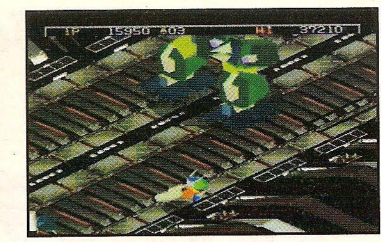


La nave puede saltar encima de los enemigos, para capturarlos o aprender sus habilidades.



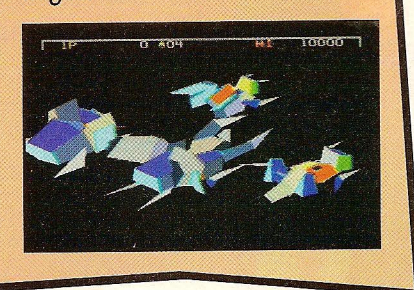






Elige tu nave

El juego se inicia con una minúscula nave, pero podréis acceder a subiros -literalmente- a otras cuatro naves diferentes. Cada una de ellas ofrece armas y soluciones dispares para acabar con los enemigos.





La perspectiva isométrica y su desplazamiento recuerdan mucho a todo un clásico del género: «Zaxxon». Tal es así que en algunos mercados, como el americano, este cartucho recibe el nombre de «Motherbase Zaxxon 2000».



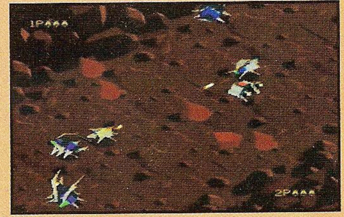


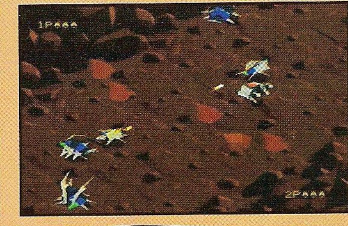
En determinados momentos será necesario algo más que potencia de disparo para acabar con los jefes de final de fase.

Perspectiva isométrica, escenarios, enemigos... todo recuerda a un gran clásico: «Zaxxon».

Menú para dos

Aunque no es posible participar de la diversión con otro jugador en los niveles normales, existe una opción VS en el menú principal: dos naves se enfrentan entre sí en cuatro diferentes escenarios en un duelo al sol.







Motherbase

Gráficos 83

Gran cantidad de polígonos para definir escenarios y enemigos, pero ¿dónde están los famosos 32.000 colores?

Música 81

Sencillamente pasable.

FX 86

Buena gama de efectos de sonido, lástima que queden oscurecidos por el excesivo volumen de la música.

Movimiento 68

El scroll se ralentiza en exceso demasiadas veces, lo que ocasiona problemas de movimiento y desplazamiento a la nave..

Control 72

Dada su lentitud en algunos momentos, no puedo por menos que decir que el juego es incontrolable.

Diversión 75

Los menos exigentes encontrarán en «Motherbase» un juego que les entretendrá. Los demás, abstenerse.

OPINION:

Tras juegos como «Space Harrier» y «Afterburner», parece que Sega le ha cogido el gusto a las conversiones y esta que ahora nos presenta ofrece un lavado de cara a todo un clásico como es «Zaxxon». Pero, no merecía una conversión o readaptación tan floja como la realizada por Sega. De acuerdo, hay muchos polígonos, muchas naves en pantalla, el juego se deja jugar y ofrece algunos alicientes como por ejemplo poder capturar enemigos y aprender sus habilidades. Pero le falta algo esencial en un shoot'em up: rapidez.

Por Oscar del Moral

Una opción más para los usuarios de 32X, pero si lo que buscas es calidad, mejor busca algo alternativo, como «Stellar Assault».

Por José Antonio Gallego

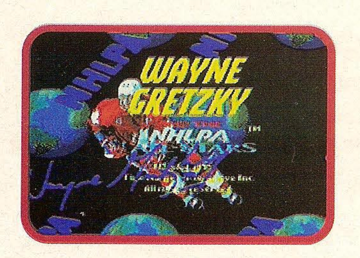
Lo Mejor:

La llegada de un género como el shoot'em up con vista isométrica a MD 32X.

Lo Peor:

La lentitud general del juego y ese scroll que no acaba de convencernos.

77%



Time Warner Interactive

Deportivo

Megas: 16

Jugadores: 1-4

Vidas: -

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: -

Password: No

Batería: Sí

Equipos: 32

Todo un legendario del Hockey

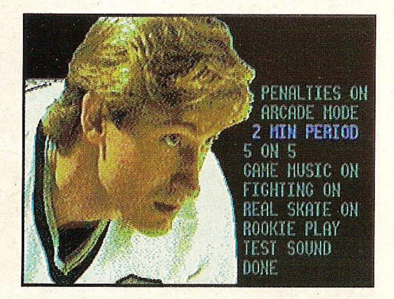
Wayne Gretzky

and the NHLPA All Stars

Seguramente muchos de vosotros no le conoceréis, pero Wayne Gretzky es un personaje emblemático del hockey sobre hielo. Tanto en Canadá (su país de origen) como en los Estados Unidos, Wayne despierta pasiones. No es por tanto extraño que TWI le haya elegido para "apadrinar" su último cartucho deportivo.

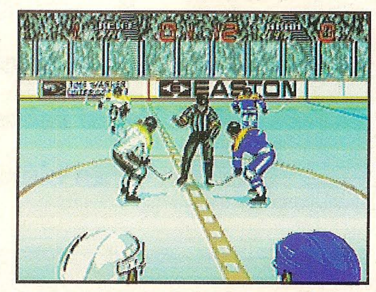
Contando con una buena base en sus 16 megas, «Wayne Gretzky & the NHLPA All Stars» pone a disposición del potencial jugador una gran serie de opciones que a buen seguro colmarán cualquier deseo. Torneos variados, amplias bases de datos sobre los equipos de la NHLPA y sus jugadores y un control total sobre las variables propias del juego (duración de los tiempos, penalties, número de jugadores por equipo, repetición de las jugadas, etc) son elementos más que suficientes para dar un voto de confianza al último producto salido de la compañía Time Warner Interactive.

En cuanto a la jugabilidad, no hay nada que decir en su contra. Se juega sin problemas y todas esas opciones que os comentábamos anteriormente contribuyen a "personalizar" cada partido hasta hacerlo atractivo para cualquiera. Vamos, que a poco que os guste el hockey acabaréis pegados al pad de tanto jugar. Os aseguramos que no os vais a aburrir en absoluto y menos cuando sepáis que se incluye también la posibilidad de editar los trajes de los equipos y que se pueden traspasar jugadores de una escuadra a otra, como si fueseis los dueños de los clubes. Casi nada. Además, la posibilidad de conectar 4 pads a la Mega Drive (mediante el adaptador 4 Way Play) hace que cualquier reunión de amigos resulte aun más divertida. Y si se os hace tarde y tenéis que volver a casa, nada como aprovecharse de la batería contenida en el juego para salvar todos los datos. De esta forma, podréis retomar la competición más tarde.

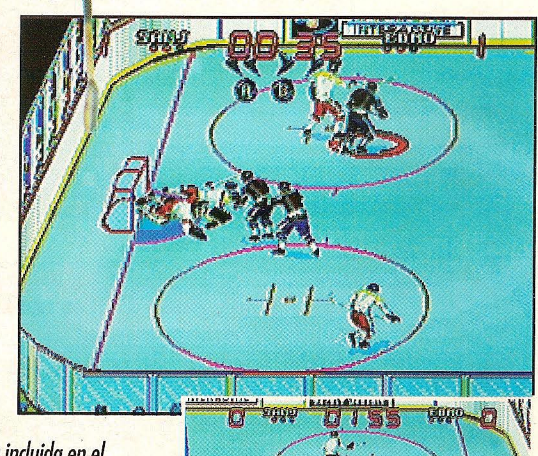


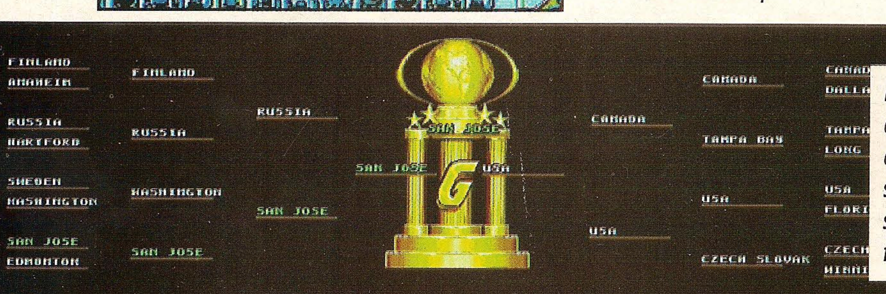


Tras la consecución de un gol o en las faltas graves, podremos disfrutar con una escena digitalizada.

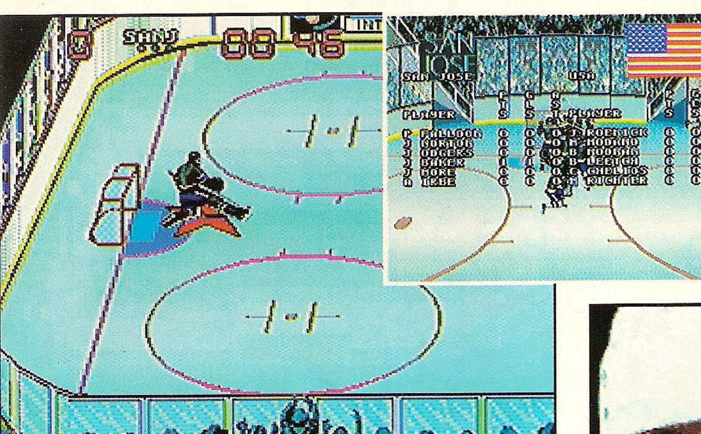


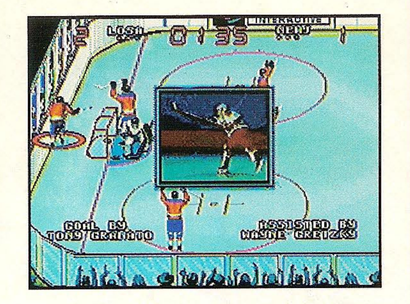
Gracias al zoom automático no nos perderemos detalle de los saques.





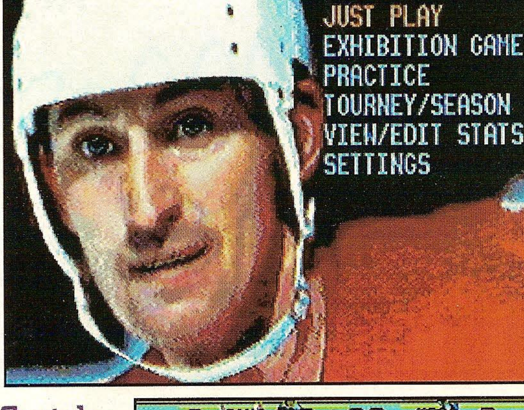
La batería incluida en el cartucho permite disputar competiciones muy largas sin cansarse de jugar. Ella se encarga de salvar los datos de cada torneo.

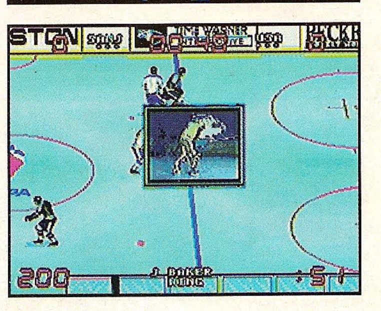






El número de equipos a nuestra disposición es muy amplio con equipos de liga americana y selecciones nacionales.

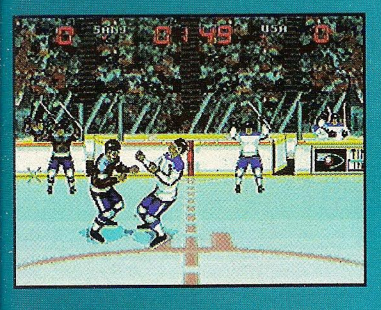


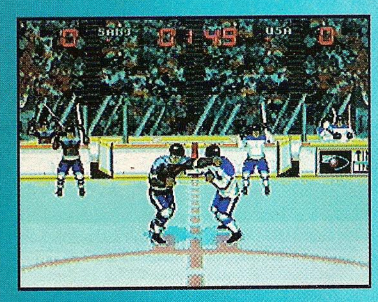


Wayne Gretzky ofrece al jugador de Mega Drive la posibilidad de disfrutar con el verdadero hockey.

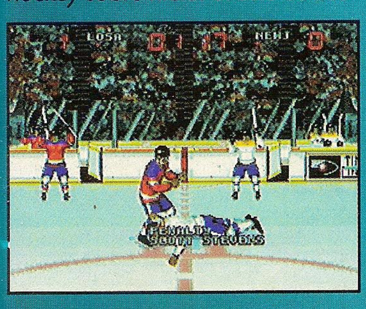


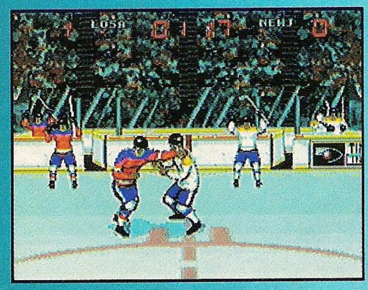
A golpe limpio

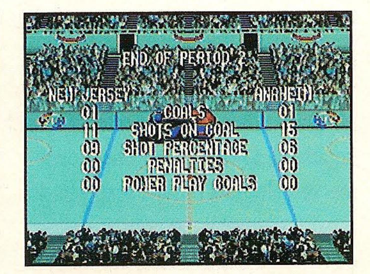


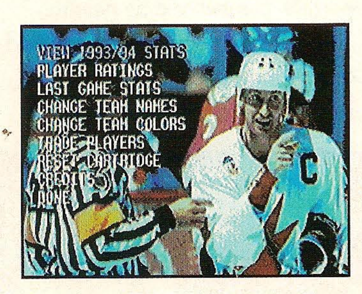


Aunque no está recogido en ninguna parte del reglamento, el hecho de enzarzarse en una pelea a puñetazos es algo muy propio del hockey sobre hielo. Si esto os ocurre en vuestras partidas no tendréis más remedio que liaros a golpes con vuestro oponente. No os servirá de mucho pero desahoga cuando se va perdiendo.

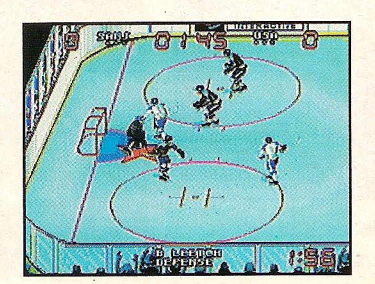








La gran cantidad de opciones aseguran un montón de horas de diversión. Sobre todo si estáis con amigos.



Wayne Gretzky

Gráficos 83

No están mal, pero no le sobrarían unos cuantos planos de animación más a los jugadores.

Música 82

Pachanguera a más no poder. O sea, igualita a la que se escucha en los campos de verdad.

FX 79

Las voces del presentador no están mal pero los gritos del público son muy falsos.

Movimiento 80

La sensación de desplazamiento sobre hielo está muy bien conseguida, resultando además muy suave.

Control 80

Las opciones una vez en juego no son muy amplias pero lo que nos dejan hacer (pases, tiros, cargas,etc) es fácil de realizar.

Diversión 85

Como todo juego deportivo, mejora mucho cuando nos rodeamos de amigos y jugamos simultáneamente.

OPINION:

De la competencia nos beneficiamos todos y «Wayne Gretzky» es precisamente eso, un rival para los productos de Electronic Arts. Puede quedar en desventaja en algunos apartados, pero es indudable que contiene elementos que por si mismos justifican al menos un voto de confianza. Time Warner Interactive tiene todavía mucho que aprender... pero va por el buen camino.

Por Roberto Lorente

Un juego de hockey que no tiene nada que envidiar a los títulos de EA Sports, pero que podría llegar a superarlos, a poco que TWI se esmere.

Por José Antonio Gallego

Lo Mejor:

La base de datos que contiene.
Las muchas opciones disponibles.

Lo Peor:

La animación de los jugadores es un poco brusca.



Viacom Newmedia

Aventura

Megas: 16

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Niv. de Dif. : -

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Fases: 8

Algo más que colegas

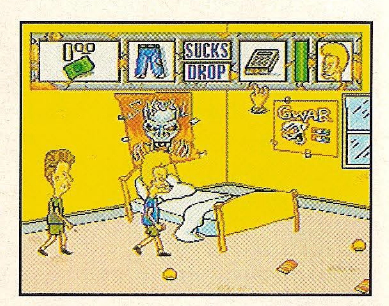
BEAVIS AND BUTT-HEAD

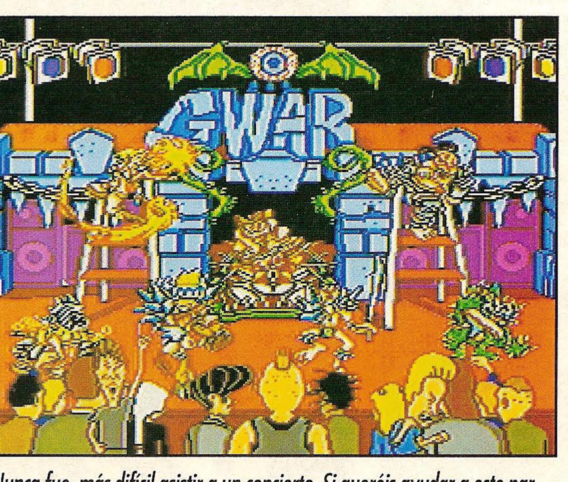
Nos podíamos imaginar cualquier cosa menos que Beavis y Butt-Head acabasen protagonizando una aventura. Un plataformas o incluso un beat'em up les hubiesen ido al pelo, pero no. Lo suyo es dar la nota allá donde van. Aunque sea un cartucho de 16 megas... No tienen remedio.

La última que han hecho ha sido perder las entradas (con ayuda del perro del Sr. Anderson) del concierto del grupo GWAR. Si quieren asistir van a tener que recuperar los tickets, o mejor dicho, recuperar los pedacitos (exactamente 9). Cada uno de estos trozos se encuentra en paradero desconocido y la hora del concierto se aproxima peligrosamente. Nuestra misión será ayudar a estos elementos a conseguir las entradas usando cualquier método posible. El escenario de nuestras aventuras será una pequeña ciudad americana con su centro comercial, su autocine, su burguer, su escuela superior, etc, etc.

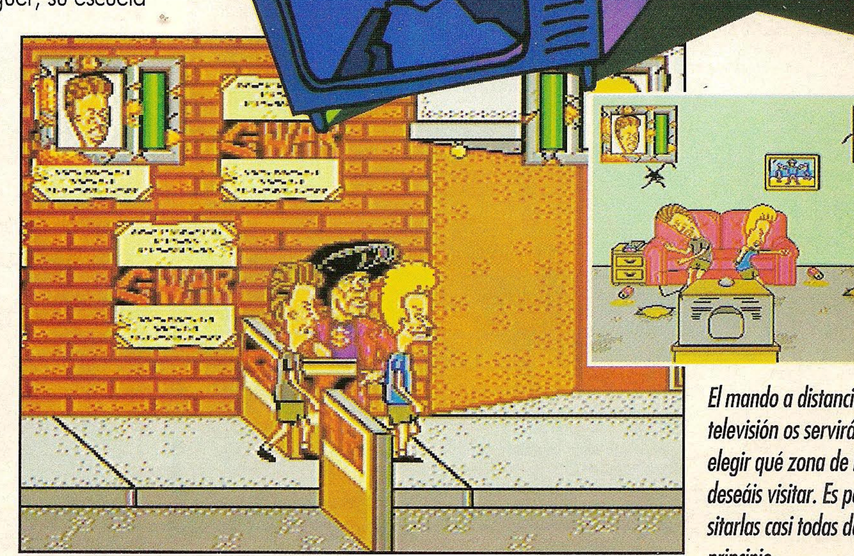
En estos lugares encontraremos objetos que deberemos usar en cuanto tengamos la más mínima sospecha de que pueden ser útiles. Y si tenemos alguno que no sabemos para qué puede servir, tampoco hay problema: se vende y así ganaremos unas "pelas" que nunca vienen mal.

Si jugamos solos podremos controlar a tanto a Beavis como a su amigo con un simple cambio en el menú en cualquier momento del juego. Si jugamos acompañados cada uno de los jugadores manejará a un personaje, siendo la colaboración crucial para llegar a buen fin.

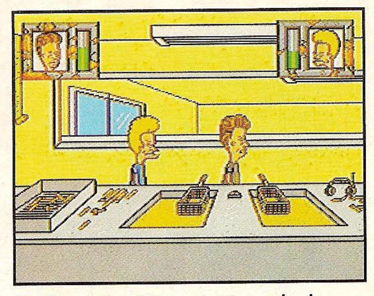




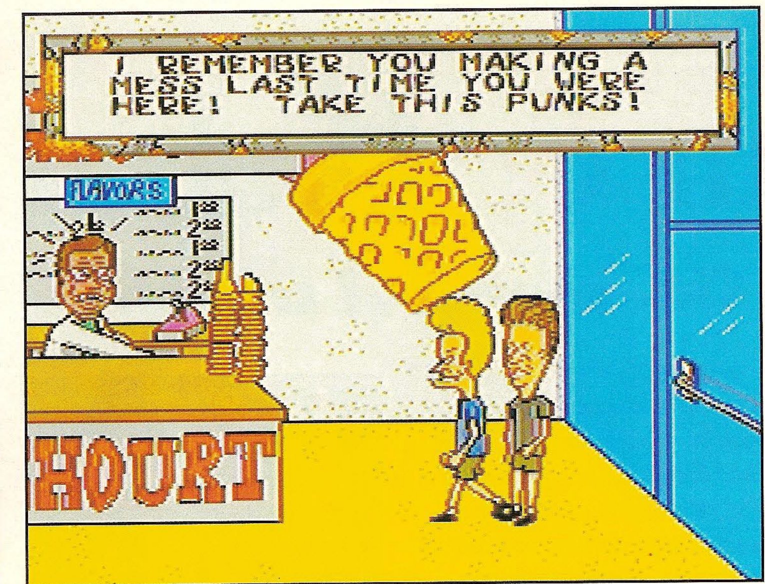
Nunca fue más difícil asistir a un concierto. Si queréis ayudar a este par de desalmados ya podéis ir preparando vuestras neuronas.

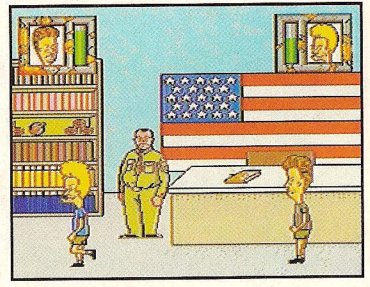


El mando a distancia de la televisión os servirá para elegir qué zona de la ciudad deseáis visitar. Es posible visitarlas casi todas desde el principio.

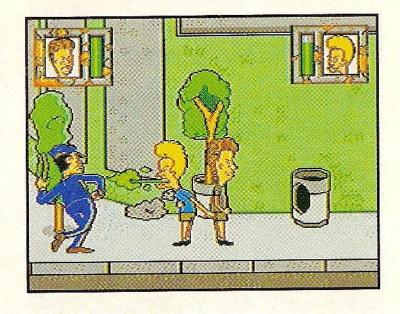


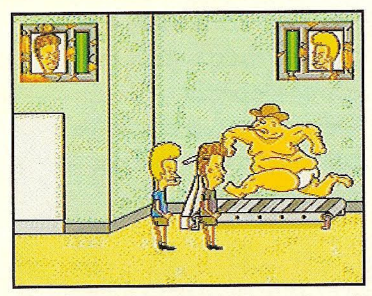
Ver lo que Beavis y compañía pueden hacer en un burguer es algo que sólo podréis disfrutar en vuestra Mega Drive.



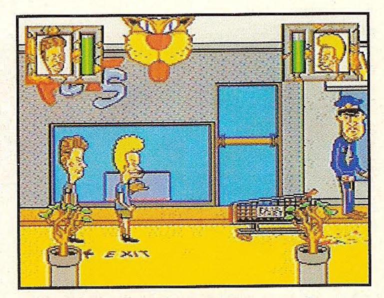


El ejército y estos dos tipos son cosas totalmente incompatibles.





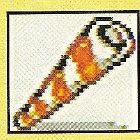
Nuestra misión será ayudar a estos elementos a conseguir las entradas usando cualquier método posible.

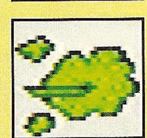


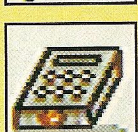
El centro comercial con todas sus tiendas abiertas esconde muchos misterios que conviene investigar.

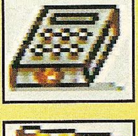
Un arsenal muy curioso







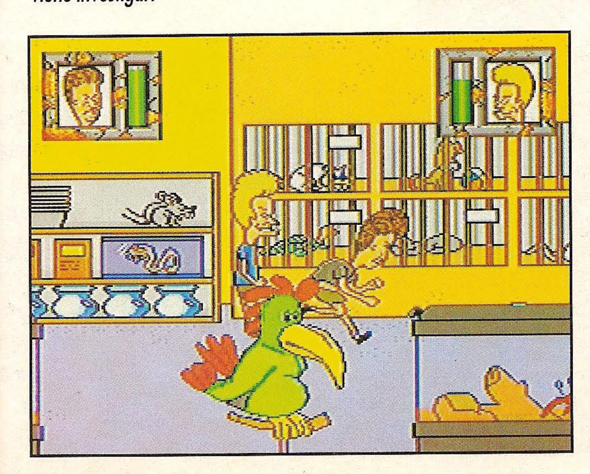


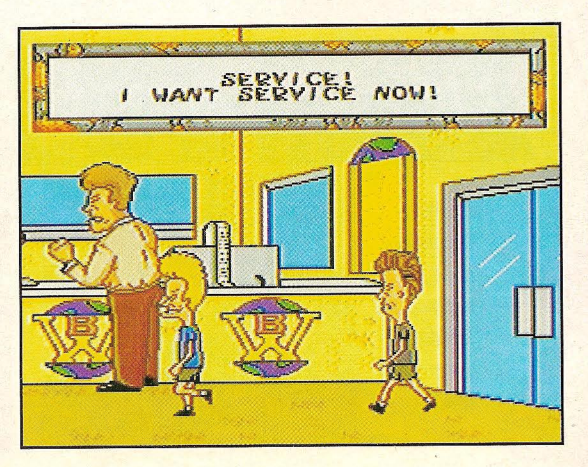






Entre los objetos que podrán recoger nuestros amigos, podemos destacar las armas, los objetos útiles (imprescindibles para continuar) y los objetos inútiles que solamente nos servirán para conseguir dinero por ellos al venderlos.





Beavis & Butt-Head

Gráficos 74
Simples y sin profundidad, aunque quizás sea por seguir la línea de los dibujos animados...

Música 75
Escasa, de calidad más bien pobre y sin adaptarse a la acción. Vamos, totalmente prescindible.

FX 79
Incluyen todo tipo de ruidos. Algunos con mal gusto y otros con peor ídem. Eso sí, muy apropiados para sus protagonistas.

Movimiento 81
Unos escenarios tan simples permiten unos desplazamientos muy suaves y sin complicaciones.

Control 85
Resulta fácil usar los objetos y cambiar de protagonista. Saltar con precisión acaba siendo una dura tarea.

Diversión 82
La escasa duración del juego y los textos de pantalla en inglés hacen que sea menos divertido de lo que debiera.

OPINION:

El desolado género de las aventuras gráficas en consola ha recibido una inesperada ayuda por parte de Viacom. «Beavis & Butt-Head» ofrece una "pseudo-aventura" apoyada en la personalidad de sus protagonistas. El resultado final no es todo lo bueno que podría haber sido, pero se deja jugar. Sin embargo, el juego acaba siendo, además de corto, un simple escaparate de las "perrerías" de estos dos tipejos.

Por Roberto Lorente

Es una verdadera lástima que finalmente CIC haya decidido desestimar la traducción.

Por Oscar del Moral

Lo Mejor:
Que por fin aparezcan aventuras gráficas en la Mega Drive.

Lo Peor:
La duración del juego.
Los textos en inglés.

79%

Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 9 • Niv. de Dif. : - • Cont.: Password • Fases: 4

The adventures of Batman & Robin

Batman y Cía. contra el crimen

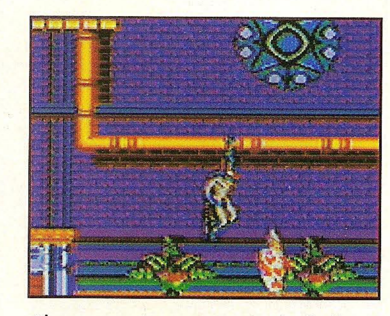
De auténtica oleada podemos definir lo que está sucediendo con los juegos de Batman. Mega Drive y Game Gear han sido las consolas más afortunadas ya que tanto Sega como Acclaim han preparado versiones para todas ellas. En esta ocasión nos vamos a encargar de la realizada por Sega para la portátil y que se caracteriza por ser un beat'em up con fuerte contenido plataformero.

Cuatro fases de decorados tétricos salpicadas de enemigos rocambolescos van a saludar a aquel de vosotros que se anime a asumir el papel del señor de la noche. Algo que no va a ser en principio cosa fácil ya que tiene la tarea de rescatar a Robin de las manos de un viejo conocido de todos: Joker.

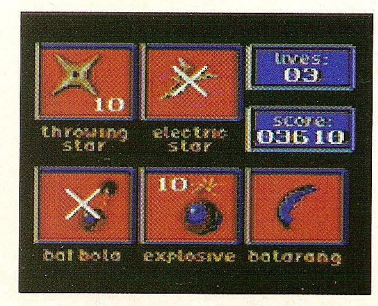
En el camino nos cruzaremos con otros cotizados criminales como "Enigma" que pondrán las cosas un poco (no mucho) más complicadas. Gracias a los batarangs de Bruce Wayne la cosa se solucionará sin problemas pero si algo raro ocurriese, siempre es posible encontrar alguna ayuda en forma de vida extra, batbomba o batbola, ¡si se sabe dónde buscar!

Nada puede parar a un héroe cuando lucha por una buena causa; ni siquiera Joker.

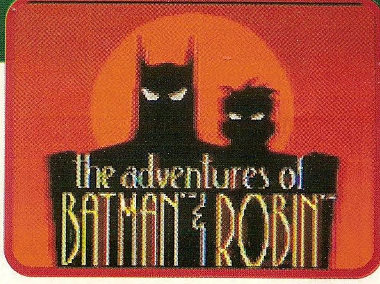




Algunos enemigos parecen sacados de Alicia en el país de las maravillas.



En nuestro camino hallaremos nuevas armas que unir a nuestra colección particular.



Gráficos 79
Decorados repetitivos pero de calidad suficiente.

Música 76
Interesante la primera vez y mucho más aburrida según se juega.

FX 68
Pocos y metálicos como solo la Game Gear puede conseguir.

Movimiento ...78
Muy detallado en la animación del protagonista y suave en los fondos.

Control 76
Simple pero sencillo. Vamos, nada del otro jueves.

Diversión 64
El buen nivel gráfico contrasta con la escasa duración del juego.

OPINION:
Muy fácil nos han puesto esto de rescatar a Robin. Sólo 4 fases, con opción de password y con un montón de vidas repartidas por el juego. A los menos hábiles les gustará.

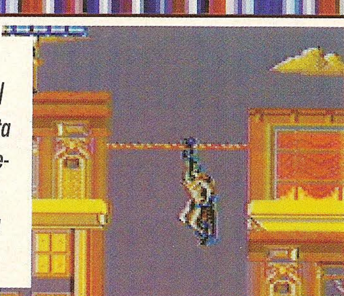
75 %

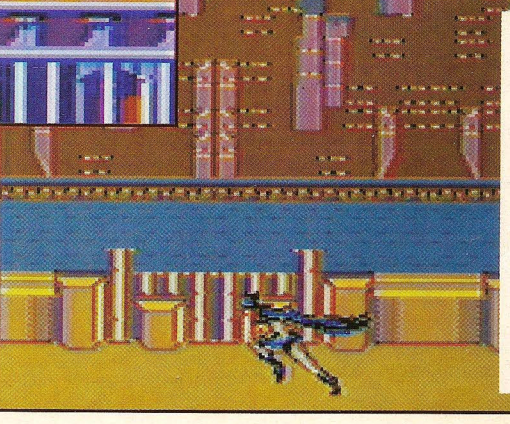


El acabado de los escenarios es muy bueno pero acaba repitiéndose demasiado en las fases.



Los movimientos del protagonista son muy detallados, a pesar de su tamaño.



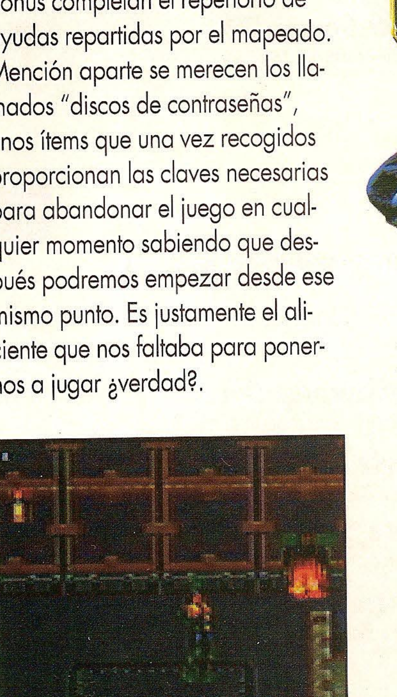


En contra de lo que ocurría en la versión 16 bits, en ésta no es posible escoger entre los dos héroes y tendremos que controlar a Batman.

Acclaim • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : - • Cont.: Password • Fases: 7

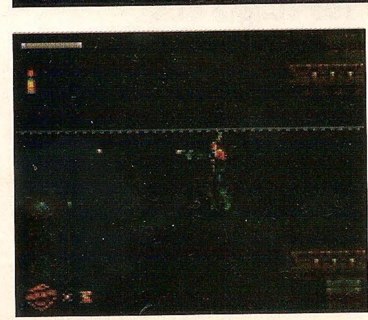
Ley y orden portátil

Siguiendo con los juegos basados en películas, ahora le toca el turno a Stallone y su «Judge Dredd». No vamos a repetir toda la historia pero os recordaremos que iba de jueces justicieros ambientados en un futuro lejano. El cartucho realizado por Acclaim tiene mucho que ver con la película y sigue el esquema clásico de los beat'em up plataformeros.
El juego está estructurado en torno a 7 fases unidas argumentalmente y subdivididas en dos objetivos cada una, uno principal y otro secundario. Estas misiones incluyen la detención o eliminación de delincuentes, activación de sistemas de seguridad, la captura de presos fugados y cosas por el estilo.
Ocho tipos diferentes de municiones, vidas extras, iconos de energía y los siempre agradables ítems de bonus completan el repertorio de ayudas repartidas por el mapeado. Mención aparte se merecen los llamados "discos de contraseñas", unos ítems que una vez recogidos proporcionan las claves necesarias para abandonar el juego en cualquier momento sabiendo que después podremos empezar desde ese mismo punto. Es justamente el aliciente que nos faltaba para ponernos a jugar ¿verdad?.



El desarrollo del juego gira alrededor de siete fases plataformeras.

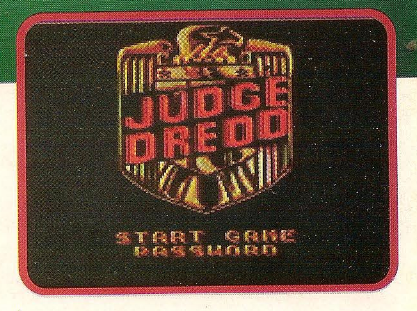






Los terminales de ordenador permiten al juez estar en contacto con la central y conocer en todo momento el estado de la misión.

Los enemigos incluyen una gran variedad de delincuentes y de entes robóticos.



Gráficos 80
En la línea de Acclaim. Quizás un poco pequeño el protagonista.

Música 78
Se hace muy repetitiva con el tiempo, aunque en principio no esté mal.

FX 72
Falsos como ellos solos. No dan el pego ni esforzándose

Movimiento ...76
Exceptuando los disparos en diagonal cuando se avanza, todo es suave y sin brusquedades.

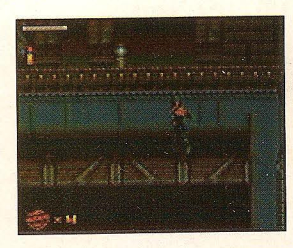
Control 75
Cambiar de tipo de arma resulta complicado en medio de un combate.

Diversión 76
Sin ser nada del otro mundo, asegura muchos ratos de entretenimiento.

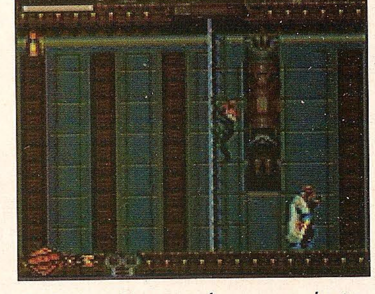
OPINION:
La reiteración en las misiones puede acabar cansando incluso al más paciente jugador pero no se puede negar lo bien resuelto que está el cartucho.

76%





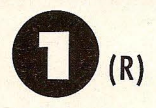
Cada tipo de munición está adaptada a un tipo de enemigo o de situación.



Gráficamente no se puede negar que detrás de todo está Acclaim.

Sega

Mega Drive


(R)

Theme Park
E.A. ◊ Estrategia ◊ TS nº 26

- **2**(R) **Earthworm Jim** — Shiny ◊ Plataformas ◊ TS nº 21
- **3**(6) **Pete Sampras 96** — Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 29
- **4**(3) **Ristar** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 23
- **5**(7) **Shining Force II** — Sega ◊ Rol ◊ TS nº 18
- **6**(N) **Light Crusader** — Treasure ◊ Rol/Aventuras ◊ TS nº 30
- **7**(4) **Story of Thor** — Sega ◊ Rol/Aventuras ◊ TS nº 25
- **8**(5) **Soleil** — Sega ◊ Rol/Aventuras ◊ TS nº 21
- **9**(10) **SeaQuest DSV** — THQ ◊ Estrategia ◊ TS nº 29
- **10**(8) **Alien Soldier** — Treasure ◊ Acción ◊ TS nº 27
- **11** (R) **Batman & Robin** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 28
- **12**(R) **Dinamite Headdy** — Tresure ◊ Plataformas ◊ TS nº 20
- **13**(14) **FIFA Soccer 95** — E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 21
- **14**(13) **Spirou** — Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 29
- **15**(9) **Lion King** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 20

Mega CD

1 (3)

Earthworm Jim SE
Shiny ◊ Plataformas ◊ TS nº 29

- **2**(1) **Shining Force CD** — Sega ◊ Rol ◊ TS nº 25
- **3**(2) **Jurassic Park CD** — Sega ◊ Aventura ◊ TS nº 12
- **4**(R) **Snatcher** — Konami ◊ Aventura ◊ TS nº 23
- **5**(R) **FIFA Soccer CD** — E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 16
- **6**(8) **Starblade** — Namco ◊ Shoot'em up ◊ TS nº 23
- **7**(6) **Rebel Assault** — JVC ◊ Arcade ◊ TS nº19
- **8**(10) **Lethal Enforcers II** — Konami ◊ Arcade ◊ TS nº 20
- **9**(7) **Fatal Fury Special** — JVC ◊ Lucha ◊ TS nº 26
- **10**(9) **Mickey Mania** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 21

Game Gear

1 (R)

Micromachines 2
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

- **2**(3) **Earthworm Jim** — Eurocom ◊ Plataformas ◊ TS nº 29
- **3**(2) **Sonic Drift Racing** — Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 27
- **4**(5) **Pete Sampras** — Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 20
- **5**(6) **Ristar** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 26
- **6**(4) **Los Pitufos** — Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 26
- **7**(N) **Batman & Robin** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 30
- **8**(9) **NHL Hockey** — E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 28
- **9**(8) **FIFA Soccer** — E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 23
- **10**(7) **Legend of Illusion** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 23

Master System

1 (R)

Los Pitufos
Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 25

- **2**(R) **Micromachines** — Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 12
- **3**(R) **The Lion King** — Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 20
- **4**(R) **Astérix** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 18
- **5**(R) **Speedy Gonzales** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 26
- **6**(R) **Mortal Kombat** — Acclaim ◊ Lucha ◊ TS nº 9
- **7**(R) **The Jungle Book** — Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 10
- **8**(R) **Daffy Duck in Hollywood** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 18
- **9**(R) **Sonic Chaos** — Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 8
- **10**(R) **World Cup USA ´94** — US Gold ◊ Deportivo ◊ TS nº 15

Debajo de cada título te ofrecemos información sobre: la compañía programadora, el tipo de juego y el número de TodoSega en que fue comentado el juego.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada el mes anterior. R: Repite posición. N: Nueva entrada.

MD 32X

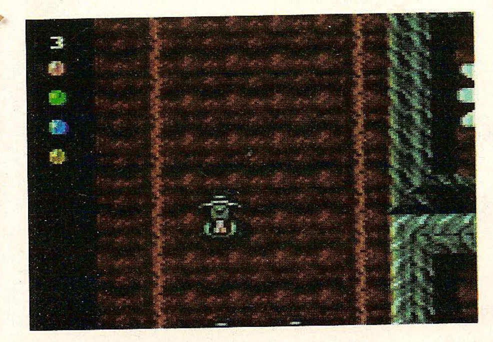
1 (R)
Doom
ID Soft ◇ Arcade ◇ TS nº 21

2 (R) **Virtua Racing Deluxe**
Sega ◇ Deportivo ◇ TS nº 21

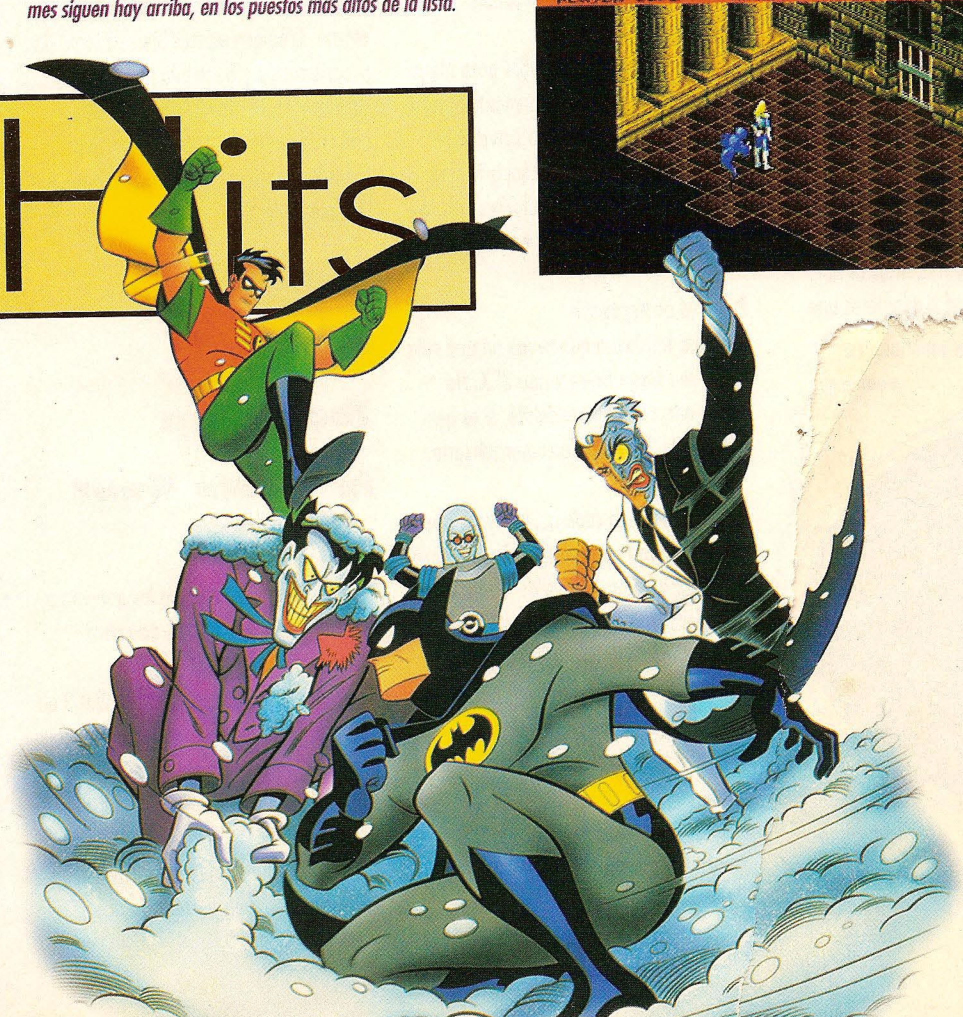
3 (R) **Chaotix**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 28

4 (R) **Star Wars Arcade**
Sega ◇ Arcade ◇ TS nº 21

5 (R) **Stellar Assault**
Sega ◇ Arcade ◇ TS nº 27



Los Micromachines pegan fuerte en Game Gear; mes tras mes siguen hay arriba, en los puestos más altos de la lista.





Poco falta ya para acabar un verano que ha sorprendido por las novedades y el continuo movimiento del sector. Variados y excelentes títulos para Mega Drive, incorporaciones a la lista Mega CD, cartuchos que despuntan en 32X y juegos para llevar a la playa en tu Game Gear. Pero, el benjamín de la casa -por potencia- se queda sin nada; poco a poco, tristemente, Master System muere, ya sabéis que la evolución es la base del progreso. Recordad que gracias a ello Sega nos pueda ofrecer una calidad nunca antes vista en consola: Saturn es toda una revolución. Atentos porque el mes que viene entra en lista.



Esta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Centro Mail en todos sus centros a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1. Theme Park
2. Story of Thor
3. FIFA Soccer ´95

Master System

1. Super Off Road
2. Sonic Chaos
3. Astérix: The Secret Mission

Game Gear

1. Sonic Drift Racing
2. Sonic Triple Trouble
3. Striker

Mega CD

1. Shining Force CD
2. Earthworm Jim
3. Jurassic Park CD

MD 32X

1. Knuckles Chaotix
2. NBA Jam T.E.
3. Virtua Racing Deluxe

Por gentileza de Centro Mail, sorteamos varios cartuchos de nuestras listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Teléfono .... C.P. ....
Ciudad .... Provincia ....
Consola ....

Mr. Q

¿Cuál es la mejor pantalla para jugar?

P. *¿Qué es mejor: jugar en un televisor grande o en uno pequeño?*
R. Personalmente te recomiendo un 17 ó un 21 pulgadas, pues a partir del 23 se empieza a perder definición y los pixels aparecen en pantalla en todo su esplendor. Aunque esto se puede solucionar situándose a una distancia de alrededor de 3 ó 4 metros de la pantalla, cosa que es imposible con los pads y las consolas actuales, ¡sus cables son demasiado cortos! Lo mejor, como te comentaba anteriormente, es un 17 o un 21 pulgadas. Ahora, si te fabricas un alargador para el pad o adquieres uno por infrarojos, te recomiendo que pruebes un televisor de 29 pulgadas, ¡es una experiencia alucinante!

P. *¿Qué juegos de estos me recomiendas: FIFA 95, Sonic 3 o Sonic & Knuckles?*
R. De los Sonic me quedo con... los dos. En cuanto al FIFA, te lo recomiendo si te gusta jugar acompañado, es muy divertido.

P. *¿Veremos a Knuckles en todos los Sonic que salgan a partir de ahora?*
R. No te lo puedo confirmar, pero puede que la respuesta sea afirmativa.

Iván Miró Hernando, Lleida

Parece que Knuckles ha desbancado a Sonic y a partir de ahora veremos su cara traviesa en algún que otro cartucho más.

Preguntas sobre Mortal Kombat 3

P. *¿Qué sabes del Mortal Kombat 3? ¿cuándo saldrá? ¿para qué consolas? ¿cuántos megas tendrá? ¿cuántos luchadores?*
R. Saldrá el próximo Octubre para Mega Drive, Game Gear y posiblemente Saturn. Tendrá 32 megas en Mega Drive, 4 en Game Gear y en Saturn el soporte será CD. En recreativa tiene 14 luchadores, así que serán los que veamos en consolas.

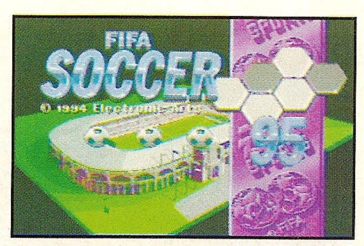
P. *¿Qué es Neptuno?*
R. Es un hardware que reune en una sola pieza una Mega Drive y una 32X. No saldrá a la venta antes del 96, si es que finalmente Sega decide comercializarlo.

P. *¿Qué juego de cada grupo de los que te presento me recomiendas: Theme Park o Dune 2; Dynamite Headdy, Sonic & Knuckles o The Lion King; FIFA 95, Kick Off 3 o Dino Dini; Virtua Racing o Power Drive?*
R. Theme Park, The Lion King y Dynamite Headdy, FIFA 95 y Virtua Racing.

Sergio Colomino, Prat de Llobregat (Barcelona).

El famoso truco de Fifa Soccer

P. *Tengo un problema con un truco vuestro del FIFA Soccer, después de apagar la consola, parece como si se quedara en memoria. Es más, no consigo desbloquear el cartucho y que los trucos se desactiven.*



El truco de FIFA Soccer sigue dando quebraderos de cabeza a muchos de vosotros, ¡a ver si tomáis nota y no hacéis trampas!

R. No eres el primero que me escribe y me cuenta este problema. Realmente no hay forma, por lo menos conocida por mi, de solventar ese problema del truco eterno. Creo que es más bien un tema de programación y de la pila interna del cartucho. Lo siento pero tendrás que entrar al menú de trucos y desactivar todas las ventajas si quieres jugar en plan totalmente legal.

Pablo Tato, Madrid.

Todo para tu Game Gear

P. *¿Qué juego de lucha de los que van a sacar, o de los que han sacado para Game Gear es el mejor?*
R. Atento al próximo Mortal Kombat 3 en Octubre. De los que han salido hasta ahora me parece que el mejor es Fatal Fury Special, después de MK II, ¡claro!

P. *¿Hay alguna posibilidad de que salga el Dragon Ball Z en portátil?*

R. Lo del DBZ de Game Gear es un misterio, nadie sabe nada de él, pero todos dicen que va a salir.

P. *¿Qué piensas del Samurai Shodown de Game Gear?*
R. No estará nada mal; recogerá todos los personajes y de gráficos se parecerá mucho a la versión de 16 bits.

P. *¿Cuál crees que es el mejor plataformas de Game Gear? ¿Y el mejor fútbol?*
R. De plataformas me quedo con Aladdin y Dynamite Headdy. En fútbol la cosa está más reñida, con títulos como Striker, FIFA o World Cup USA '94.

Julián Elizalde, Irurzun (Navarra).

Más sobre Jurassic Park CD

P. *¿Cómo puedo esquivar al Triceratops al tocar la bocina?*
R. Tienes que girarte hacia uno de los lados rápidamente, antes de que te embista.

P. *¿Dónde está el compacto del Triceratops?*
R. Cae del Jeep cuando éste lo embiste por tercera vez.

P. *¿Cómo se abre la especie de reja que hay al entrar en la zona del T-Rex?*
R. Necesitas una tarjeta de seguridad que, mira tú por donde, llevas encima.

P. *¿Por qué cuando realizo el truco para Star Wars de 32X y pulso START me cambia de vista?*
R. Lo siento mucho, pero por un pequeño error, mis compañeros de redacción olvidaron publicar que para poder disfrutar de esos trucos es necesario disponer de un pad de seis botones.

Salva, Almería.

¿Por qué los juegos de Mega CD son de vídeo?

P. *¿Me podrías explicar por qué la mayoría de juegos de Mega CD tienen tanto vídeo digitalizado?*
R. Parece que Sega ha descubierto el filón en los juegos con vídeo y no piensa abandonarlo: Surgical Strike, Midnight Riders, Fahrenheit... De todas formas, los americanos son unos seres afortunados, ellos sí que disfrutan verdaderamente con el Mega CD: RDF Tank Killer, Loadstar, Rise of the Dragon, Stellar 7, etc. De todas formas, hay muchos compactos de juego tradicional, además próximamente tendrás juegos como Eternal Champions, The Adventures of Batman & Robin, Bloodshot, Theme Park, Syndicate, etc.



RDF Tank Killer es una especie de Thunderhawk, pero terrestre. Programado por Absolute Entertainment, os pondrá (perdón, pondrá a los americanos) a los mandos de un tanque.

P. *¿Qué es un bit?*
R. Es la unidad elemental de información en informática, que puede tomar valor de uno o cero. Después, un Kilobit son 1024 bits, y un Megabit son 1024 kilobits. No los confundas con los bytes a los que se refieren en ordenadores: un byte son ocho bits.

P. *¿Cuáles son los próximos lanzamientos para MD 32X y Mega CD?*
R. Para MD 32X: Virtua Fighter, Virtua Hamster, Kolibri, Pitfall, Primal Rage, FIFA 96... Mega CD 32X: Fahrenheit, Surgical Strike, Midnight Raiders.

Elena Linares Ramírez, Las Palmas.

Aventuras y desventuras de un soporte CD-ROM llamado Mega CD

P. *¿Por qué Mega CD no recibe tanta atención por parte de Sega como la reciben las demás consolas?*
R. Primero quisiera dejar una pregunta en el aire ¿es que acaso las demás consolas Sega han recibido alguna vez atención? Pero volvamos al tema del Mega CD.
La consola se puso a la venta en Marzo del 93 con una inmensa campaña publicitaria por parte de Sega y frases lapidarias del tipo "Este es el soporte del futuro", "Los juegos cambiarán su forma de ser con el CD-ROM", etc.
En un principio fue posible observar que efectivamente los juegos eran increíblemente buenos y estaban específicamente diseñados para el CD -Thunderhawk, Batman Returns, Time Gal, Silpheed- pero eso fue en la primera remesa. Después, los títulos de CD se convirtieron en simples conversiones de los de Mega Drive: Chuck Rock, Puggsy, Terminator CD, BC Racers, Príncipe de Persia. Posteriormente, parece que hubo como un despunte y empezaron a llegar otra vez títulos específicos de CD: Tomcat Alley, Battlecorps, Jurassic Park, Starblade, hasta llegar al momento actual, en que es posible ver juegos con gran cantidad de vídeo: Power Rangers, Fahrenheit, Midnight Raiders, Surgical Strike.
Este breve repaso a dos años de juego la verdad es que no clarifica mucho tu pregunta, pero te hará ver que Sega ha sacados sus juegos con cuentagotas, y que Mega CD ha quedado como una apuesta teconológica brillante para los poseedores de Mega Drive, pero nada más.
En Sega dicen que no sacan más juegos porque no hay suficiente demanda de ellos, vosotros decís que el precio es muy alto y que no hay juegos traducidos, ellos responden que como no se vende suficiente ni se puede bajar el precio ni es factible traducir el software. La cuestión final es que es la pescadilla que se muerde la cola, y que el aparato CD en cuestión parece tener los días contados, a no ser que os dediquéis a utilizarlo como reproductor de CD Audio, porque lo del Karaoke y los CD+G no han llegado nunca a España.

Manu Novo Ruiz, Andoain (Gipuzkoa).



¿MD 32X o Saturn?

P. *¿Cuál me recomiendas: MD 32X o Saturn?*
R. Está claro que te recomiendo una Saturn, ahora, tú verás si el desembolso es recomendable o no para tu bolsillo.

P. *¿Para cuándo el Earthworm Jim 2?*
R. Virgin me ha comentado que es muy posible que llegue en noviembre.

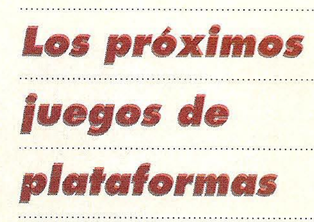
P. *¿Es Dragon's Fury el mejor pinball de Mega Drive?*
R. Su secuela se llama Dragon's Revenge y es tan bueno como él. Aparte, tienes cosas como Virtual Pinball o Sonic Spinball.

Cristina Moreno Baeza, Sevilla.



La lombriz más famosa del mundo ya tiene estrenará próximamente la segunda parte de sus aventuras en Mega Drive.

Los próximos juegos de plataformas



P. *¿Cuáles son los próximos lanzamientos de plataformas para Mega Drive?*
R. Earthworm Jim 2, Vector Man, Pinochio, Pocahontas, Spot goes to Hollywood, etc.

P. *¿Cuál de estos juegos te comprarías: Earthworm Jim, Story of Thor o Alien Soldier?*
R. Story of Thor es un juego de rol muy bueno que te hará pasar unos ratos muy entretenidos. En cuanto a los otros dos, Earthworm Jim es un plataformas con mucha acción, y Alien soldier es un mata-mata con plataformas, así que la verdad, si tuviera que decidirme por uno u otro, me quedaría entre Story of Thor o Earthworm Jim.

P. *Hace mucho tiempo que estoy esperando el Dragon Ball Z 3, ¿cuándo va a salir?*
R. Tienes razón cuando defines a la versión Mega Drive como Dragon Ball Z 2; su desarrollo e historia coinciden totalmente con la versión de Super Nintendo para el Dragon Ball Z 2. Pero en cuanto al 3 de Mega Drive, yo ya me he cansado de esperar, y no parece que Bandai esté muy por la labor de anunciar nada al respecto.

P. *¿Cómo será el X-Perts que saldrá a finales de año? ¿Cuántos megas tendrá?*



R. Será un cartucho de 24 Megas con gráficos renderizados SGI -realizados en estaciones de trabajo Silicon Graphics Indigo-. Será un juego de acción y mucha estrategia. En cuanto pueda os mostraré algunas pantallas.

Lucas Fernández Cosmen, Cangas del Narcea (Asturias).

Dudas Varias

P. *¿Cuál es el mejor juego de coches?*
R. Si te gusta la Fórmula Uno lo tuyo es Virtua Racing o F1 de Domark; si te gustan los rallyes prueba Power Drive.

P. *¿Dónde podría encontrar el cartucho Pete Sampras Tennis?*
R. Si buscas el del 96 puede que aún no haya llegado a la calle, pero el del 95 lo podrás comprar en cualquier tienda, como por ejemplo Centro Mail.

P. *¿Sacarán algún otro juego con tecnología de ensamblaje de cartuchos?*
R. De momento parece que Sega no tiene pensado volver a realizar la programación de algún cartucho con tecnología de ensamblaje, aunque quien sabe si Ristar o Dynamite Headdy podrían beneficiarse de una cosa así.

P. *¿Por qué no funciona Sonic & Knuckles con Sonic 1?*
R. Sí que funciona, sólo que no salen las fases del juego propiamente dichas sino que lo que podrás jugar serán una especie de fases de bonus del Sonic 3, pero con un color y un diseño diferente.

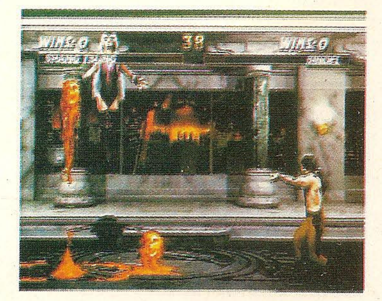
P. *¿Conoces algún truco para el FIFA Soccer?*
R. Aquí tienes unos cuantos passwords para el modo Liga:
Para ganar 13 de 14 partidos con EA Allstars: QP5CW4J1PY1MR.
Para llegar a la final con EA Allstars: X8XZW4TR1PH.

Asier Barata Salor, Elorrio (Vizcaya).

Scooby Doo para Mega Drive

P. *¿Qué hay del Scooby Doo de 16 bits? ¿Cuándo saldrá? ¿Será una aventura gráfica?*
R. El juego es de Sunsoft, pero es muy posible que nunca llegue a España. En sí es una aventura gráfica en la que el personaje protagonista es Scooby, pero también aparecen Shagy y todos sus amigos.

P. *¿Cómo será la Neptuno de Sega? ¿Será mejor que 32X?*



Así será el futuro Mortal Kombat 3 de consola, observad el increíble fondo.

R. Hace un par de números os ofrecí una fotografía de Neptuno. Es una Mega Drive y una 32X en un solo aparato. Como comentaba anteriormente a otro lector, no saldrá a la venta antes del 96, si es que finalmente Sega decide comercializarlo.

P. *¿Saldrá un Mortal Kombat 3? ¿Cuándo? ¿Tendrá los mismos personajes que MK II? ¿Quién será su distribuidora?*
R. Mortal Kombat 3 en versiones Mega Drive y Game Gear saldrá en Octubre. Posteriormente es posible que salga en Saturn. Tendrá dos nuevos personajes más sobre la versión anterior. Su distribuidora a nivel mundial es Williams, que es a su vez programadora del juego, aunque los últimos rumores llegados a mis circuitos me aseguran que finalmente se va a encarga Acclaim de él.

P. *¿Cuándo va a traer Bandai el juego Ranma 1/2?*
R. Me temo que tal y como están las cosas pasará tiempo antes de que Bandai saque un nuevo cartucho a la venta. Puede que lo encuentres en alguna de esas tiendas que se dedican a traer juegos de importación.

Raúl Jesús Gallardo Rebollo. (Sevilla).

Power Rangers de Game Gear



P. *¿Qué tipo de juego es el Power Rangers de Game Gear?*
R. Es un beat'em up tipo Streets of Rage que incluye todos los personajes de la serie de televisión. Próximamente podrás disfrutar también con la segunda parte, en un nuevo cartucho llamado Power Rangers II: The Movie. Lo va a programar Sega y estará basado en la película del mismo título.

P. *¿Qué juego me recomiendas de estos: Sonic Drift, Sonic Triple Trouble o Astérix Power of the Gods?*
R. Veo que te gustan los Sonic, así que cómprate Sonic Drift si quieres ver al personajillo azul conduciendo un kart, sino, vete a lo clásico y elige Sonic Triple Trouble, un nuevo plataformas. Por cierto, al tanto porque próximamente saldrá Tail's Adventure.

Victor del Cueto Cordones, Fuenlabrada (Madrid).

Los Pitufos de Master

P. *¿Qué tal está Los Pitufos de Master?*
R. Es un juego divertido, entretenido y que te gustará. Además tiene un buen montón de niveles y muchos enemigos.

P. *¿Cuáles serán los próximos lanzamientos de Master?*
R. Siento no poder contestar a tu pregunta como yo desearía, pero me es imposible puesto que no va a haber muchos lanzamiento para Master, salvo un Hockey que debería estar ya aquí.

P. *¿Por qué Sega no hace una especie de aparatito en plan 32X para poder ver juegos de Mega Drive en Master?*
R. Sería una gran idea y probablemente mucha gente se mostraría conforme con ello, pero es más barato comprarse directamente una Mega Drive.

P. *¿Ha salido ya Mortal Kombat II de Master?*
R. Sí, oficialmente no ha llegado a nuestro país, pero la cadena Centro Mail estuvo vendiendo algunos cartuchos, llámales para ver si les queda alguno.

P. *¿Qué juegos de los siguientes me recomiendas: Aladdin, Jungle Book, Rey León, Road Runner o Mortal Kombat II?*
R. Veo que de los cinco que me preguntas cuatro son plataformas, así que deduzco que lo tuyo son este tipo de juegos. Prueba con Aladdin o Jungle Book, seguro que te gustarán.

Diego Andrés Riquelume Navarro, Almería.

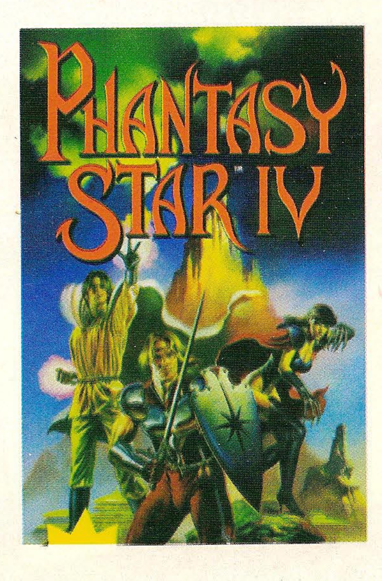
Los retratos robot del Snatcher

P. *¿Cómo se hace el primer retrato robot que nos dice Isabella?*
R. Me supongo que ya habrás llegado a la habitación de la computadora y llamado a Isabella, así que realiza las siguientes acciones: USE JORDAN, CREATE MONTAGE. Después selecciona las siguientes partes de la cara: FACIAL SHAPE #3, EYE DATA #6, NOSE DATA #1, MOUTH DATA #3 y HAIRSTYLE #2. Selecciona SCAN DATABASE y aparecerán dos posibles retratos: Ivan Rodriguez y Freddy Nielsen. Uno de estos dos tíos es un Snatcher. Pero antes de descubrirlo, ve al apartamento de Iván, no vaya a ser que te lleves alguna sorpresa.

David Lee Candame. (Santiago de Compostela).

Nuevos juegos de rol para Game Gear

P. *¿Hay o saldrá algún juego de rol en castellano para Game Gear?*
R. Parece que ninguno de ellos saldrá en castellano, pero ambos están esperando a que pase el verano para salir: Phantasy

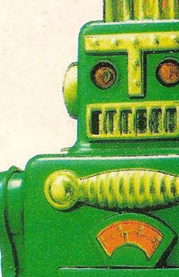


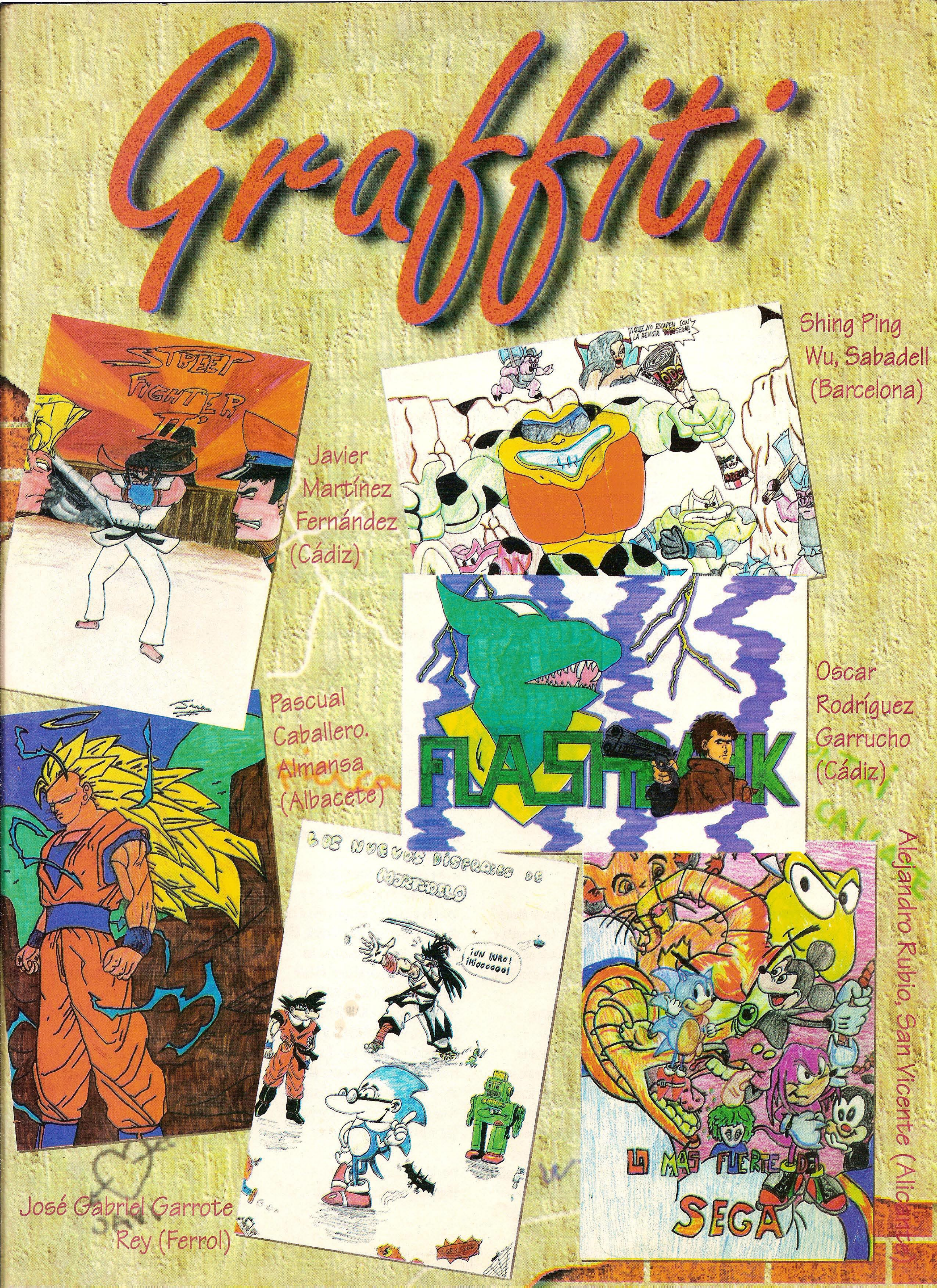
Star IV y Shining Force 2: The Sword of Hayja.

P. *¿Saldrá algún otro juego de rol para Mega Drive en español?*
R. En septiembre se pondrá a la venta Light Crusader, y un poco después es posible que llegue Phantasy Star IV. El primero sí saldrá traducido, del segundo no te puedo confirmar nada.

P. *¿Hay algún salvapartidas como el de Super Nintendo para Mega Drive?*
R. La industria auxiliar americana del videojuego es capaz de crear el accesorio más espectacular para las consolas, así que seguro que lo hay.

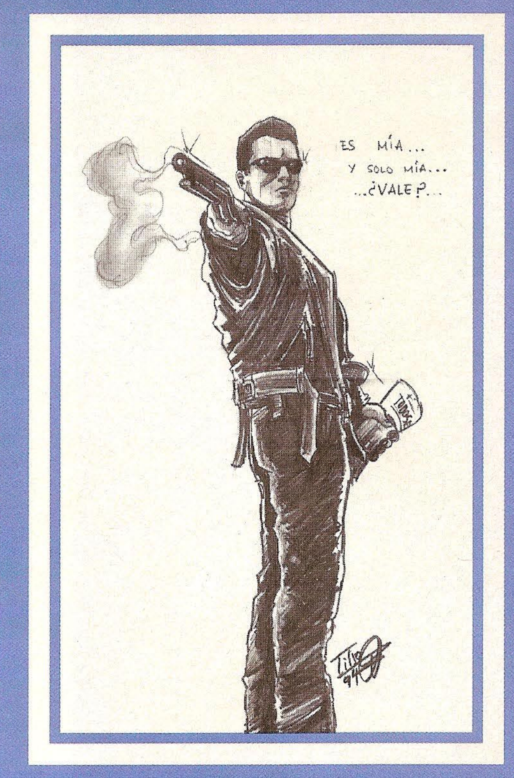
Luis Bustamante Morilla. (Sevilla).





Graffiti
STREET FIGHTER II'
Javier Martínez Fernández (Cádiz)
Shing Ping Wu, Sabadell (Barcelona)
Pascual Caballero. Almansa (Albacete)
Oscar Rodríguez Garrucho (Cádiz)
FLASHBACK
Alejandro Rubio, San Vicente (Alicante)
¡UN DURO! ¡MIOOOOOO!
LO MAS FUERTE DE SEGA
José Gabriel Garrote Rey (Ferrol)





Tirso Cons Pérez (Pontevedra)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!



Serafín Escudero Fraile (Madrid)

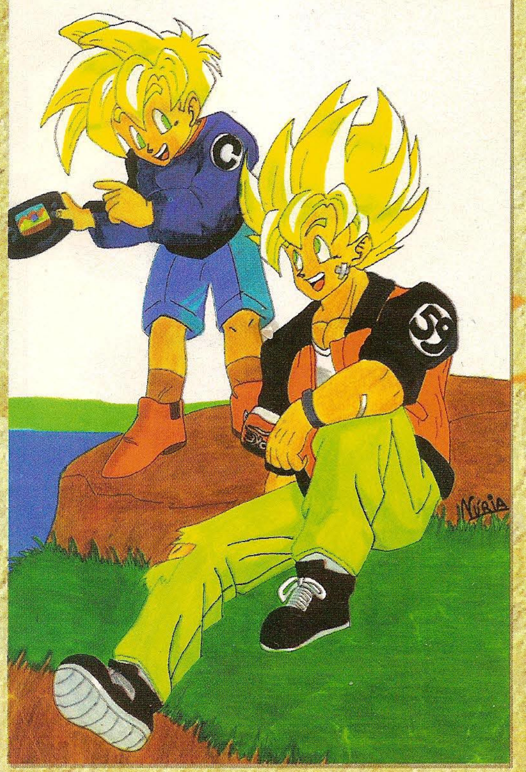




Además de tener talento para dibujar, Tirso posee un peculiar sentido del humor. Para que disfrutéis, él con su bolsa y vosotros con su gracia, hemos publicados dos de sus dibujos. Los demás, ya sabéis, un "Puzzle ball Sonic" es vuestro.

Merce Morato Pastoret (Barcelona)





Nuria Espinoza Nazar (Barcelona)



Empezamos este mes con el primer título rolero que vió la luz en nuestro país. A la dificultad añadida del juego, había que unir además su texto en inglés, así que esperamos que esta guía os sea de ayuda.

Por Sir Archibald Bradley

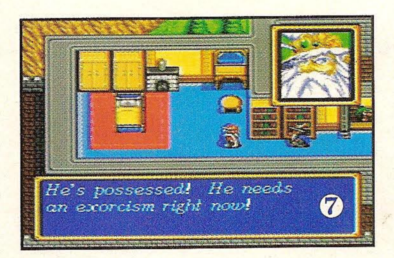
Shining

Capítulo 1

La Torre de Granseal

Aquella mañana me desperté como siempre. Tan cansado como me había acostado y media hora más tarde de lo que debiera. Me vestí y bajé a todo correr las escaleras de casa **(1)**. Las clases habían empezado hacía ya un rato y volvería a llegar tarde. Atravesé el pueblo y llegué hasta la escuela donde Sarah y Chester ya esperaban sentados. Bajé al sótano y comuniqué a Sir Astral, nuestro maestro, que le esperábamos arriba. Sus comentarios acerca de la extraña tormenta de la noche anterior me dejaron inquieto, pero no le dije nada. De repente, un soldado del castillo vino a buscarle **(2)**. El rey necesitaba su ayuda urgentemente. Nuestro maestro y el soldado se fueron, dejándonos allí sin saber que hacer. Afortunadamente Sarah tuvo una idea: los seguiríamos **(3)**. Así lo hicimos y nos encontramos con que el soberano se hallaba muy enfermo **(4)**. Sir Astral decidió examinar la Torre de Granseal por si la apertura de su puerta mágica tuviera algo que ver con la enfermedad.

Force II





La enfermedad del rey nos preocupó a todos. Más tarde descubrimos que el origen de su mal tenía mucho que ver con Granseal.

La Tienda de GRANSEAL

Short SWORD	140
Short SPEAR	120
Short AXE	120
Wooden ROD	60
Short KNIFE	70

La tierra de Rune siempre había mantenido una relativa paz. Algún escarceo por aquí, una pelea sin consecuencias por allá... En fin, poca cosa. A pesar de esto, las tiendas de armas y de objetos mágicos abundaban por todas partes. En cada pueblo se podía encontrar una y, por supuesto, cada una con sus propios precios.

A partir de este número trataré de manteneros informados sobre los costes de sus productos.

Le seguimos y descubrimos algo sorprendente: un Demonio Gizmo se materializó de la nada **(5)**. Él había poseído al rey provocándole su enfermedad. Había que derrotarle, pero se "desdobló" en 6 demonios más.

La batalla duró poco; la escasa resistencia de las sombras del Gizmo nos permitió vencerle sin dificultad **(6)**, aunque se nos escapó el diablo principal. Volvimos corriendo al castillo con la esperanza de llegar antes de que fuera tarde. No tuvimos tanta suerte. El rey volvía a estar poseído y amenazaba con matarnos **(7)**. Sir Astral logró detenerle con un exorcismo pero, el problema no había hecho más que empezar...



Un demonio Gizmo se materializó de la nada. Él había poseído al rey. provocándole su enfermedad

Batalla 1: Enemigos: GIZMO (6) • Vida: 5 Pts. • Magia: 0 Pts.



En nuestra primera batalla nos encontraremos con los diablos Gizmo. Su vida es escasa pero basan su poder en su gran número. Para derrotarles es necesario hacerles salir del grupo de uno en uno, acercándose con cuidado.

Continuará...



El diario de un guerrero (y 6)

La gesta de nuestro héroe llega a su fin; han sido 25 días de dura pelea contra el mal y del lado del bien. Pero Soleil ha salido airoso, y su aventura termina en el mismo lugar en que empezó: en el día de su cumpleaños y junto a sus amigos, en casa.

Por Sonia Herranz



El pasado de Soleil









El torbellino estaba sobre Soleil y mi llegada a su pasado se produjo justo cuando estaban **construyendo la fuente de la ciudad (1).** Fui a visitar al rey y me encontré con que los monstruos habían escapado de su celda y tenían al soberano recluido en sus habitaciones. Rápidamente subí a la segunda planta a rescatarle. Ante mi presencia los monstruos huyeron y el rey se mostró muy agradecido por mi ayuda **(2).** Sin embargo, las criaturas se refugiaron en la iglesia de la ciudad.

Lógicamente, **corrí hacia la capilla** y allí tuve ocasión de dialogar con ellos **(3).** Ninguno se mostró agresivo y me dijeron que su única intención era ver el mundo una vez más. Me dieron mucha pena, pero no pude impedir que los soldados entraran **(4).** Sin pensar en nada más, las tropas del rey acabaron con todos los monstruos, que ni siquiera trataron de defenderse. Alguno me dijo, antes de morir, que no lo entendía. En ese momento, empecé a entender que **la vida era vida, no importaba la forma que se tuviera,** que los monstruos, por ser monstruos no tenían que ser necesariamente malos.

La vida era vida, no importaba la forma que se tuviera.



Volví a ver el rey **(5).** Los momentos de indecisión de sus soldados le habían empujado a tomar una determinación: construiría en Rafresa un campo de entrenamiento para tener soldados audaces. Además, y en agradecimiento a mi gesta, **erigiría en la fuente una estatua en mi honor**. Cuando leí el nuevo texto del cartel de la estatua **aparecí en el Soleil que yo conocía (6).**



Día 25

Los cinco sentidos y el final de mi aventura

Tras salir de Soleil localicé el torbellino en el centro del lago, a la izquierda del desierto de Camelia. Penetrar y encontrar problemas fue todo uno: **un amplio vacío me impedía el paso.** Pensé en rellenarlo con agua. Me di cuenta que al mover el bloque verde iba abriendo un pequeño canal. Conecté éste con el principio del vacío **(1)** y luego salte sobre el interruptor. El agua lo llenó y lo atravesé con la ayuda del dinosaurio **(2).** Después tuve que abrirme camino a golpe de espada a través de una especie de bultos viscosos. Como al poco de golpearlos volvían a aparecer usé a Leviathan y a Moa para duplicar la velocidad de mi arma. Después, y con la ayuda de la mariposa, **activé un interruptor (3)** que me abrió un nuevo camino. Para los siguientes interruptores tuve que lanzar al armadillo por encima de las rocas **(4).** El dinosaurio me ayudó a sortear arenas movedizas **(5).**



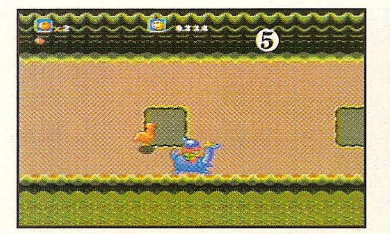






Poco después me encontré con un espacio laberíntico en el que las paredes se iban abriendo a medida que avanzaba. Eso sí, en su lugar aparecían pinchos y tuve que tener cuidado **(6).**

Al avanzar un poco más es cuando las cosas se pusieron de verdad interesantes: me tropecé con un enorme abismo pero me di cuenta de que lanzando la espada aparecía un camino de baldosas. La mariposa me ayudó a completar el recorrido y, arriba a la izquierda, encontré una manzana dorada **(7).** Como las baldosas se rompían al pisarlas, hice un camino ancho para volver a pasar sin caerme. Pronto encontré un interruptor: lo activé lanzando la espada **(8)** y aparecieron unas escaleras para ir a una reunión de Monstruos. Madre Monstruo reconoció el cuerno que yo tenía y me contó la historia de su raza **(9).** Hace muchos siglos los monstruos cayeron a la tierra desde su planeta. Intentaron regresar, pero una poderosa energía del Espíritu, custodiada por los cinco sentidos, se lo impedía. Si destruía al Espíritu los monstruos podrían volver a su mundo y habría paz. Me enfrenté a ellos y después de cada combate Madre Monstruo me rellenaba la energía al acercarme a ella.











Cuando acabé con todos los monstruos me encontré con que volvía a estar en Soleil y era el día de mi 14 cumpleaños. La estatua de la fuente era la diosa de la felicidad, no había campo de entrenamiento y no recibí ninguna espada, porque sin monstruos, los héroes guerreros ya no hacían falta. Lamenté no haber prestado más atención a alguno de los aspectos de la aventura. Seguro que si volvía a vivirla encontraría alguna cosa más.

De todos modos, fui a buscar a Tintín a la habitación de la princesa y salí de Soleil con la seguridad de que todos los amigos que había hecho en mi viaje, no me olvidarían.

Los Sentidos uno a uno



GUSTO. Para destruir a este sentido, tenía que comerme todas las manzanas del tablero. Vamos, como un «Come-Cocos»



OIDO. Usando a Moa y al león dispare a la nota musical tantas veces como pude y sin dejar de saltar para no caer en los pinchos.



OLFATO. Pisé el suelo usando al Guepardo. Si el monstruo pasaba por lo pisado, dejaba caer al armadillo que hacía salir pinchos del suelo.



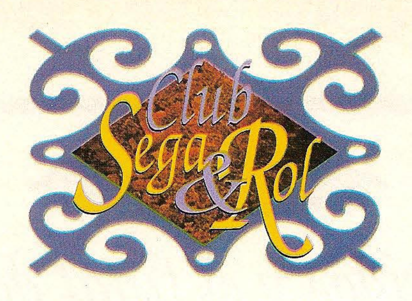
TACTO. Utilicé a Moa y al león. El único misterio era golpear estas dos manos, evitando que ellas me dieran a mi.

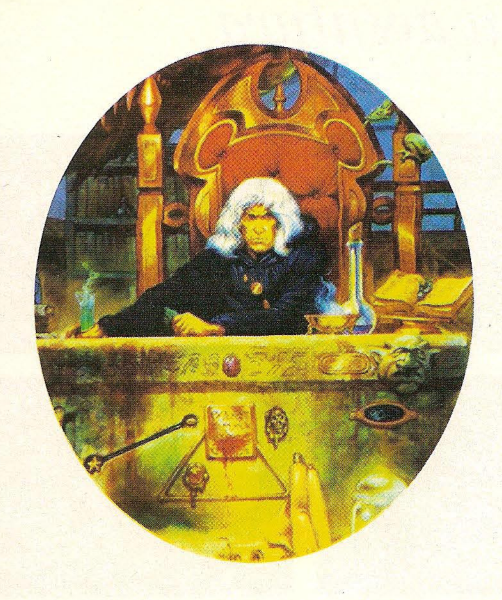


VISTA. Tuve que ir disparando a las baldosas para ver al ojo que se desplazaba bajo ellas. Después, use a Moa y el león.



GUSTO. Para eliminar este enemigo tuve que hacer ejercicio de memoria. Veréis, el mosntruo se deshizo en ocho.





Sir Archibald está preparado para recibir cartas y contestar vuestras preguntas. Si os gusta todo lo relacionado con el rol, escribidle, él os responderá.

SeaQuest, Soleil, Jurassic CD

ALBERTO NAVARRO. (Valencia).

P. ¡Qué tal! Me llamo Alberto y he escrito para deciros que tengo dos juegos: «Soleil» y «Shining Force II». Ya he acabado los dos y pienso que «Soleil» es muy bueno pero algo corto, y que «Shining Force II» me ha encantado por lo larguísimo que es y lo adictivo que se hace. Quiero deciros que si alguien tiene algún problema con estos juegos, puede llamarme y yo se los solucionaré.

Además desearía cambiar estos juegos por otros de rol.

Mi teléfono es el (96) 3771577.

Atascado en el Soleil

SAMUEL GUTIÉRREZ.
Churriana (Málaga).

P. Estoy atrancado en el «Soleil» cuando el ciclón se sitúa en el valle de las Dalias. ¿Cómo puedo matar al corazón? Aparte, me gustaría haceros otras preguntas: 1.- Gustándome los juegos de estrategia ¿cuál me recomiendas: «Theme Park» o «SeaQuest DSV»?

2.-¿De qué trata y de qué consola es el juego «Yumemi Mistery Mansion»?

3.-¿En qué número de TodoSega habláis de «Jurassic Park CD»?

4.-Me gustaría saber si existen trucos para los siguientes juegos: «Soleil», «Power Monger» y «Super Hydlide».

5.-¿Cuál será el precio aproximado del «SeaQuest» en MD?.

R. Para tus problemas con el «Soleil» te recomiendo que eches un ojo a la guía del juego de este mes.

1.- «SeaQuest» resulta "más movidito" al incluir unas buenas dosis de acción.

Por el contrario «Theme Park» cuenta con más parámetros para modificar. La elección ahora es sólo tuya.

2.- En principio, «Yumemi Mistery Mansion» está disponible para Mega CD, pero en Japón existe una versión Saturn que seguramente también llegará a nuestro país. Su argumento gira en torno al rescate de nuestra hermana que se ha metido dentro de una casa encantada. (más información en el número 18 de TodoSega).

3.- En el número 12 apareció el comentario del juego.

4.- Para el «Soleil» no hay mucho (aparte de lo que viste el número anterior).

Para el «Power Monger» tengo un password que te llevará al nivel final: TJ3DP2TJW7TI5PJ3DJ4PJLIKPHAKJEKOGQ. Del «Super Hydlide» tampoco tengo nada.

5.- No lo sé con seguridad pero rondará las 10.000 como ocurre con casi todos.

¿Cómo será Phantasy Star IV?

OSCAR LEMOS. (Pontevedra)

P. ¡Saludos amigos! Me llamo Oscar y quisiera saber algunas cosillas sobre los JDR de MD.

1.- En el fantástico «Soleil» ¿cómo consigo el polvo despertador si no puedo pasar del tercer piso?

2.- ¿Saldrá algún JDR en castellano para MD o Mega CD?.

3.-¿Los combates con los monstruos del «Phantasy Star IV» serán como los del «Phantasy Star II»?.

R. 1.- Tu carta ha llegado justo a tiempo de ver la contestación a la primera pregunta en nuestra guía del «Soleil». Consulta esas páginas para ponerte al día.

2.- A medio plazo no hay nada previsto. Quizá con el tiempo...

3.- Efectivamente Oscar. Ambos juegos comparten el sistema de lucha y por tanto para acabar con los enemigos tendrás que usar un sistema parecido.

Enigmas terrestres

VANESSA (Huelva).

P. Hola, soy Vanessa y tengo unas dudas: 1.-¿Cómo se une en el «Shining Force II» el hombre de piedra a la expedición? 2.- ¿Dónde está el mapache en el «Soleil».

R.1.- En la población de Moun debes preguntar a la gente que veas. Ellos te hablarán de un combate reciente y de un extraño brazo que está atemorizando la aldea. Busca ese brazo y llévalo contigo. Más adelante te será imprescindible para que su dueño se una a tu grupo.



2.- Una vez que ya puedas comunicarte con los humanos vuelve al pueblo Soleil.

Allí encontrarás a tu madre en casa y cerca de allí otra casa en venta en la que también está ella. Una de las dos es una impostora. Si vas a su encuentro con tu fiel perro él se encargará de descubrirla. Debajo del disfraz se encuentra el famoso mapache.

Más dudas sobre Soleil

DAN. Bilbao (Vizcaya)

P. Primero quiero felicitaros por esta sección que es genial. Ahora a ver si me resuelves unas dudas que tengo sobre el "Soleil": 1.-En las cercanías de la playa hay una pareja. En cuanto los miro se van. ¿Qué he de hacer?

2.-Me falta un animal. No sé ni cuál es ni dónde está, aunque creo que cambia de forma. Ayúdame.

3.-En el pueblo de «Soleil» hay una casa en venta y dentro alguien que me pide dinero y después me pregunta porque desconfía. ¿Qué hago?

4.-¿No va a dejar de nevar en Iris? ¿La adivina no vuelve?.

5.-¿Es «Story of Thor» más largo que «Soleil»?.

R. 1.- Pues simplemente una cosa: ten un poco de dignidad y no espíes a las parejas. Eso es un delito... es broma. Esa parte de la historia no tiene ninguna importancia ya que se encuentran en una zona a la que tú no puedes llegar.

2 y 3 .- Tu mismo te contestas con estas dos preguntas. Lee lo que le cuento a otro lector sobre el mismo "dilema".

4.- Lo más que puedes lograr en Iris, es que deje de haber monstruos (si te cargas al maestro marioneta) pero de cambiar el tiempo atmosférico... La adivina no se volverá a pasar por Iris ni por ningún otro sitio. Simplemente ya no aparecerá más.

5.- La duración viene a ser muy parecida, lo que ocurre es que «Story of Thor» contiene un montón de cosas escondidas que hacen que se tarde más en acabarlo si se quiere descubrir todo.

Llegará Ranma 1/2 algún día

EDUARDO GINER. Bilbao (Vizcaya)

P. Saludos Archi. Espero que sepas contestarme a esta preguntas con la sabiduría que te caracteriza: 1.- ¿Tendremos algún día el «Ranma 1/2» de MD? ¿Es cierto que combina lucha y rol?.

2.- En el juego «Soleil» me encuentro en la torre de Babel. El pequeño gusano acaba de separarse de mí. Cuando me dispongo a subir por la torre llego a una pantalla en la que se ve raya profunda y losas de colores diferente. ¿Cómo salgo de ahí?

R. Atento a la respuestas, intentaré contestarte con precisión, Eduardo: **1.-**Yo no confiaría mucho en la llegada del «Ranma 1/2 CD». Es un producto típicamente japonés y fuera de sus fronteras no tendría mucho éxito. Sí, es cierto que combina "una especie de lucha" con "una especie de rol", pero no tiene nada que ver ni con la lucha que te imaginas ni con el rol al que estás acostumbrado. Es más bien una aventura conversacional con gráficos móviles.

2.- Repasa la contestación que le dí a Alejandro Díez en el número 27.

El futuro fue ayer

En una época dominada por las prisas resulta cuando menos extraño que un género tan "reposado" como el rol (comparado con cualquier otro tipo de juegos) tenga tantos seguidores. Es cierto que aún no se ha llegado al nivel de los japoneses (curiosa gente estos orientales), pero el interés por las aventuras sigue aumentando. Buena prueba de ello es que cada vez hay más lanzamientos por parte de las compañías... Bueno, aunque quizá se podría dar la vuelta a la tortilla y pensar que este auge del rol se deba a que hay juegos disponibles y no a lo contrario. ¿A quién le gusta un tipo de juego que no existe? Hasta ahora el usuario dispuesto a jugar tenía que recurrir a fuentes "no oficiales" para saciar su sed de aventuras, pero ¿qué pasaba con el resto de jugones?

Simplemente que se dedicaban a matar marcianos que era lo que el mercado les ofrecía. Afortunadamente los usuarios crecen y con ellos sus exigencias hacia los videojuegos. Muchos han descubierto que jugar al rol no es cosa de lunáticos ni "gente rara". Muchos han comprobado que los juegos de lucha están muy bien pero son todos iguales. Muchos han encontrado el tipo de juego que necesitaban.

Muchos, en definitiva, han caido en las redes de la diversión. Sorprendentes pensamientos para un caballero hecho y derecho ¿verdad? Ni mucho menos. Simplemente imagino como podría ser esta columna en el número 296 de TodoSega y adelanto algunos contenidos. No nos engañemos, ni el rol ni sus adictos van a tener nunca la consideración por parte de las compañías que tienen otros géneros. Todo lo anterior puede ser ciencia-ficción si las "nuevas" consolas (y las "actuales" que no "viejas") no ponen remedio en un corto plazo de tiempo. Una causa complicada ¿a que sí? Pero no os preocupéis. luchar por causas perdidas siempre ha sido mi afición preferida.

Por Sir Archibald Bradley

Stargate

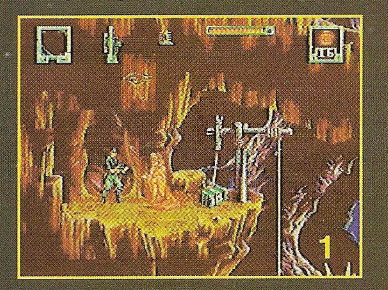
Nivel 1

Bajo este nombre tan sugerente y aventurero -La puerta estelar según su título original- se escondía una película de ciencia ficción. Acclaim, quedó totalmente hechizada por su poderío y adquirió los derechos para consola. Hoy, os ofrecemos una práctica y útil guía de juego.

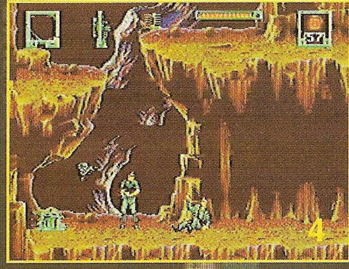
Por Olga Herranz

Todo el equipo de la misión se ha dispersado después de una terrible tormenta de arena y ahora te encuentras solo en el desierto. Tienes dos cosas realmente importantes que hacer: por un lado **encontrar los jeroglíficos** que se

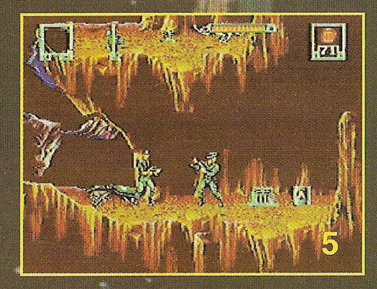




1



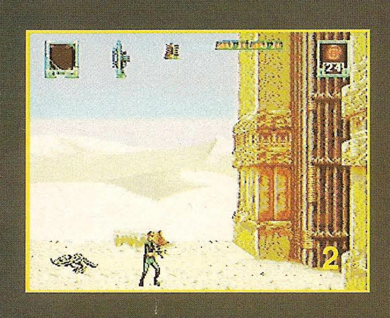
4



5

separaron de la puerta al venir hasta aquí **(1).** Y por otro **recoger los trozos de la bomba atómica** perdidos en la tormenta sin los cuales no podrás acabar con Ra. Tu única posibilidad es encontrar a Daniel Jackson, el jefe médico del grupo, con el que probablemente esté el resto.

El desierto está plagado de todo tipo de bichos extraños, ten cuidado con ellos. Para encontrar a Daniel sólo debes seguir adelante sin entrar por la primera puerta. Una vez das con él te dirá que todo el equipo ha sido atacado por Ra. Debes encontrar **las cajas de municiones y suministros** y



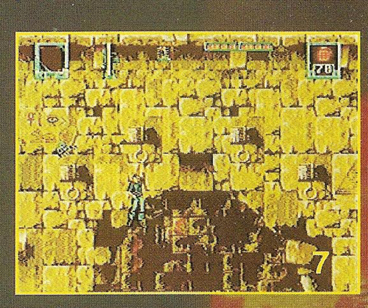
2

darselas a los soldados. Para ello entra por la segunda puerta. Con que recojas 6 cajas tendrás suficiente: no son difíciles de encontrar pero están bien protegidas. Cuando hayas dado con ellas corre por el desierto hasta una gran puerta: la entrada de Nagada **(2).**

Nagada es una espléndida ciudad guiada por la maldad de Ra por lo que tendrás que andar siempre con mucho cuidado. Nada más entrar te toparás con un anciano. El te dirá que para continuar tu camino debes encontrar a 4 como él. Puedes buscar dentro de las habitaciones. En la primera encontraras un Elder (anciano) y en la segunda una vida extra que nunca viene mal. Antes de salir del pueblo, justo donde encuentras el último Elder siguiendo hacia arriba por el camino obtendrás otra vida extra **(3).** Una vez encontrados todos tendrás acceso a la puerta Este de la ciudad y podrás continuar la búsqueda de tus compañeros.

De nuevo estás en el desierto hablando con Daniel. Te comenta que el estado de Kawalsky es crítico, debes ir a ayudarlo. Para encontrarlo entra por la segunda cueva, te dará nuevas instrucciones **(4): da la munición a los soldados y después ve en busca de Sha'uri,** la joven de la ciudad que os está ayudando ha sido secuestrada por Anubis.

Sal de la cueva y entras en la siguiente, **encontrarás 3 de los 6 soldados.** El último **(5)** es un poco complicado de encontrar y por otra parte muy importante ya que está acompañado por uno de los trozos de la bomba atómica: baja por la cuerda que hay al lado del segundo y entra por la pared de la izquierda. Una vez hayas dado la munición a cada uno de ellos sal por el fondo izquierdo de la cueva. Entrarás en la pirámide. El primero de los soldados lo encontrarás en la parte superior izquierda **(6),** donde por cierto enganchándote en las anillas encontrarás una vida extra **(7).** El segundo está justo a su lado pero separado por un muro **(8)** con lo que



7





STARGATE - MEGA DRIVE

Consigue UNA SATURN CADA MES

Sortearemos, hasta Diciembre, una SATURN todos los meses. En cada número te plantearemos una serie de preguntas, y encontrarás las respuestas a lo largo de la revista de ese mes. Empápate de SATURN y consigue una.



No te pierdas la oportunidad de conseguir tu SATURN

1.- ¿Cuál de estas mesas no corresponde al juego de petacos llamado Digital Pinball?
a.- Knight of the Roses
b.- Warlock
c.- Romans

2.- ¿Cuántas partidas podrás grabar en la meoria de Saturn con Virtual Hydlide?
a.- Tres
b.- Cinco
c.- Dos

3.- ¿Cómo se llama el arcade para Saturn sobre la II Guerra Mundial?
a.- Wing War
b.- Wing Arms
c.- Armoured Wings

4.- ¿Qué nombre recibe la fase de bonus voladora de Bug!?
a.- The Dragonfly Express
b.- Last Train to Memphis
c.- The Libélula's Express

5.- ¿En qué juego de Saturn encontrarás luchadores texturados?
a.- Virtua Fighter
b.- Virtua Fighter Remix
c.- Pretty Fighter X

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista TODOSEGA que envíen el cupón de participación que aparece en la revista (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO UNA SATURN CADA MES; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.
3.- La elección del ganador del mes se realizará en Madrid el día 5 del mes siguiente al que se publique el concurso. Es decir, el ganador de la revista de julio se elegirá el 5 de agosto así sucesivamente.
4.- El premio consiste en 1 SATURN al mes, empezando en el número de julio y terminando en el de Diciembre, ambos inclusive. Se entregarán a partir de Septiembre de 1995.
5.- Los resultados de este concurso se publicaran en las páginas de TODOSEGA y además se notificará mediante carta a los ganadores.
6.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique su nombre en la revista para notificar a la revista el extravío.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PRODUCTS.

Una Saturn cada Mes

Nombre ....
Apellidos ....
....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.Postal .... Teléfono ....

Las respuestas son:
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

SEGA
TODOSEGA

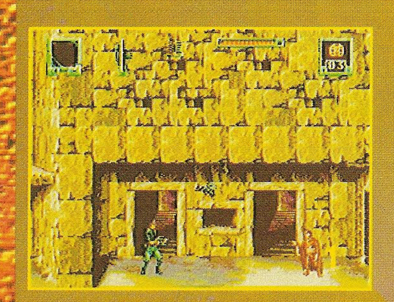

9


10

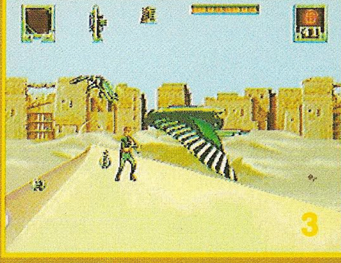
...olta ... persegui... las dispares. **El mejo... método para acabar con él** ...**es quedarte en una** ...**uina esquivando sus** ...**aros y lanzándole** ...**as mientras te** ...**n.** Recuerda que tienes ... habitación para ...nergía, bombas, ...pido, etc... Sácale ... armas y con un ...idad lo ...nque no es nada ...o hayas vencido ...**ataforma que** ...**rcunferencia (10)** y sal de ahí pitando.

Nivel 2

Por fin has logrado salvar a SHA'URI y debes apresurarte a buscar a Shaara, un chico del pueblo que te está prestando su ayuda. Cuando hables con él, **deberás elegir una puerta (1):** una te conduce a las minas, la otra a la ciudad. Si quieres ahorrar un poco de tiempo, entra por la de la izquierda. Una vez en la ciudad, Daniel, valiéndose de la radio, te manda un mensaje: **apresúrate a ir al desierto.** Pero antes sería aconsejable que dieras un paseo tranquilo por la ciudad sobre todo porque en una de las casas se encuentra uno de los trozos de



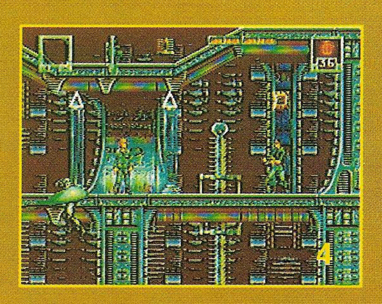

2

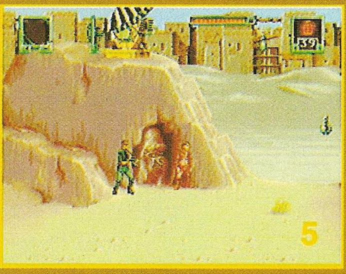

3

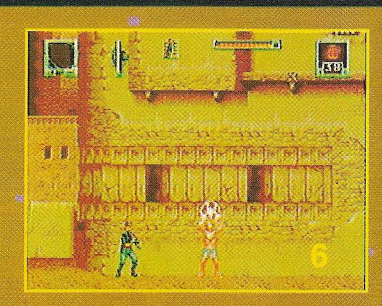
la STARGATE. Además en la misma casa te darán una información valiosa: **Daniel y Shaara están en el desierto** y corren peligro **(2).** Para salir de la ciudad algunos Elders se aliarán contigo abriéndote la puerta Este. **Entras en la zona más peligrosa del desierto (3),** gracias a la presencia de los seguidores de Ra. Aunque una buena noticia es que podrás encontrar en este sórdido desierto otro trozo de la bomba atómica. **Está en la primera de las cuevas,** para abrirla sólo tienes que disparar al ojo que hay encima.

Existe otro problema: Daniel ha caído prisionero de Ra. No te queda otro remedio que adentrarte en su nave espacial **(4).** Daniel se encuentra preso entre dos campos de fuerza que se desvanecerán al disparar a una palanca que se encuentra a la derecha. Pero para acceder a ella tendrás que conocer un nuevo amigo que Ra quiere presentarte: la estatua en forma de pájaro.

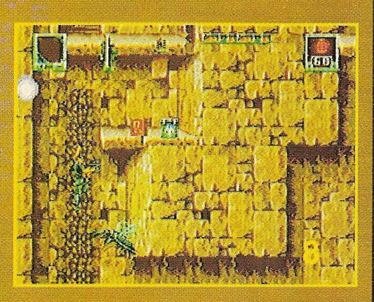
Una vez liberes a Daniel, saldrás de nuevo al desierto donde encontrarás a Shaara ofreciéndote de nuevo 2 caminos **(5). Elige esta vez el camino de la derecha.** Tu misión ahora consiste en **acabar con todos los espías y traidores** que Ra ha mandado a la ciudad, un total de seis. El primero lo encuentras al salir por la puerta yendo hacia abajo **(6).** Dos más están escondidos en casas **(7)** y junto a uno de ellos encontrarás la tercera parte de la bomba atómica. El resto es fácil **(8).** Antes de salir de la ciudad el anciano te dará unas hierbas para Daniel, que se encuentra

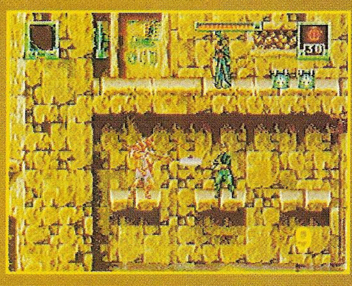

4


5


6


7


8


9

en las catacumbas en muy mal estado de salud.

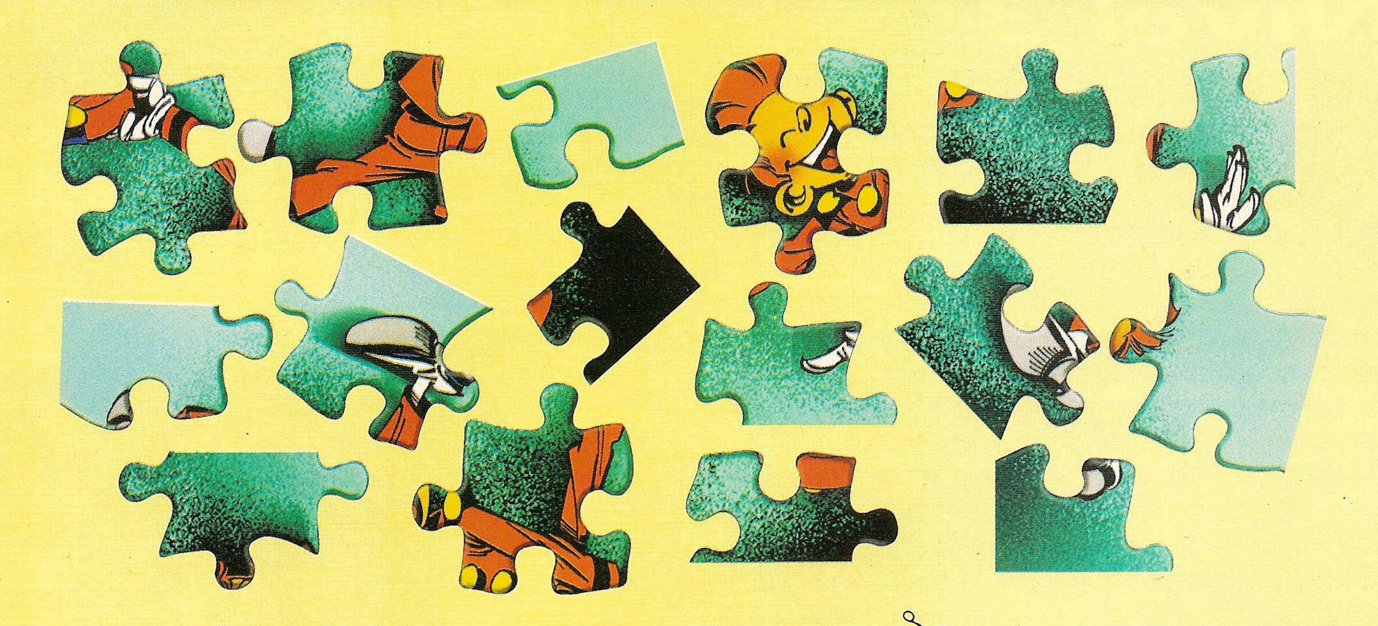
Encuentras a Daniel y consigues que se recupere pero te da una mala noticia: tu amigo del alma Anubis **(9)** no ha muerto y ha vuelto a secuestrar a Sha'uri. Para encontrarle tienes que abrir tres puertas: la primera se encuentra justo debajo de Daniel y se abre disparando al dispositivo cuadrado que hay en la pared de la derecha. Para encontrar otra de las piezas de la Puerta a las Estrellas entra por la puerta que encuentras nada más pasar por la primera. El mecanismo de las otras dos entradas es similar. Busca el dispositivo y ya está, aunque quizá lo más importante sea recoger la mayor cantidad posible de municiones para tu pronto combate contra Anubis.

CONCURSO SPIROU

SOSPECHAMOS QUE EL TERRIBLE ROBOT CYANURE HA HECHO MIL PEDACITOS LA IMAGEN DE SPIROU PARA DESHACERSE DE ÉL. ¿SERÁS CAPAZ DE RECOMPONERLA? SI ERES UN MAÑOSO DE LOS PUZZLES, PILLA PEGAMENTO, TIJERAS Y UNA HOJA Y COMIENZA A RECONSTRUIR A NUESTRO AMIGO.

ENTRE TODOS AQUELLOS MANITAS QUE LOGREN CONSEGUIR LA IMAGEN COMPLETA DE SPIROU, SORTEAREMOS:

20 JUEGOS DE «SPIROU» PARA MEGA DRIVE



Bases Concurso «SPIROU»

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista TODOSEGA que envíen el puzzle de Spirou terminado (no son válidas las fotocopias) a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO SPIROU; TODOSEGA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- El sorteo se celebrará en Madrid el día 5 de octubre de 1.995.

3.- El procedimiento de asignación de premios será el siguiente: de entre todos los puzzles recibidos con las piezas correctamente ordenadas, se extraerán VEINTE, cuyos remitentes ganarán el juego «SPIROU» para Mega Drive. El premio no será canjeable por dinero.

4.- Los nombres de los 20 ganadores se publicarán en el número de noviembre de TODOSEGA; además, se notificará mediante carta a los ganadores.

5.- La fecha de comienzo para esta promoción es el 15 de agosto de 1995 y finalizará el 3o de septiembre de 1995.

6.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique la lista de ganadores para notificar a la revista el extravío.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PRODUCTS.

Cupón Participante
Concurso «SPIROU»

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia ....

C.P. .... Tel. ....

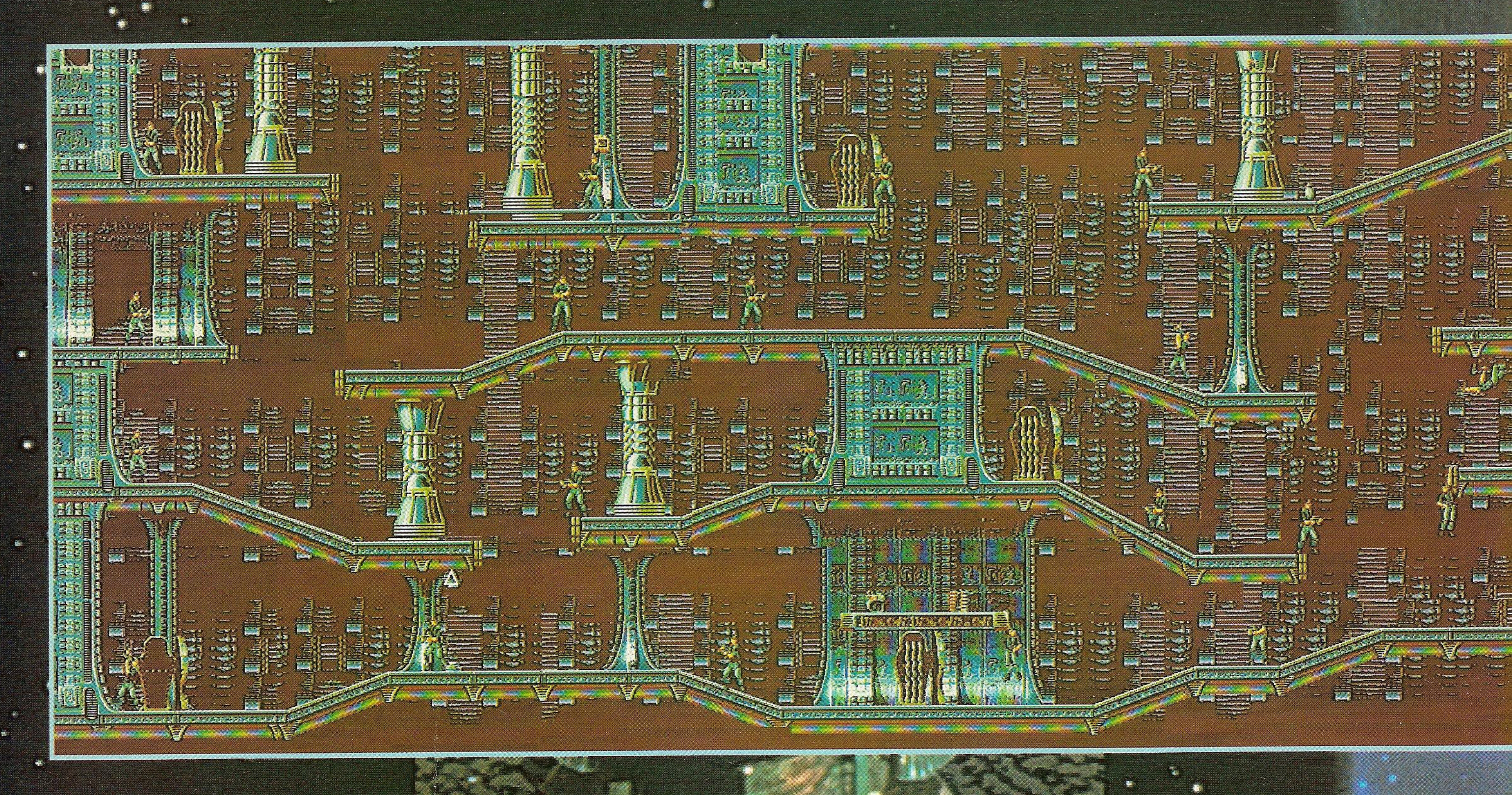








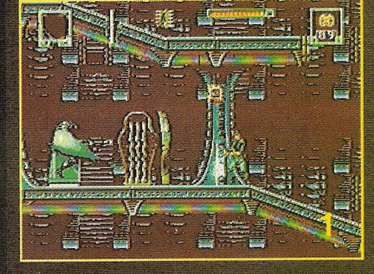




Nivel 3

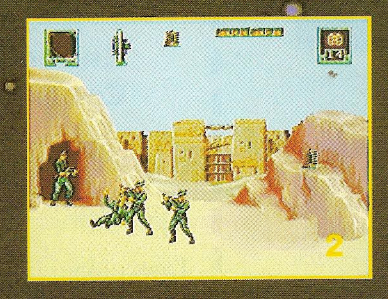
Has vuelto a derrotar a Anubis y por segunda vez has liberado a Sha'uri. Es hora de ayudar realmente a la gente de la ciudad. Para ello lo primero que debes hacer es **recoger 8 lotes de armas que se encuentran dentro de la nave (1).**

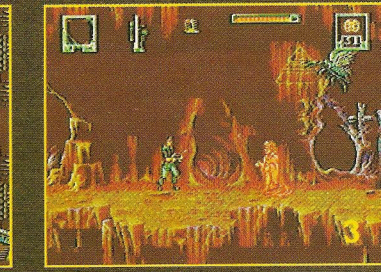
Encontrarás tres puertas cerradas: el pulsador de la primera está un poco a la derecha y arriba de donde partes y abre la puerta que hay justo debajo. El segundo pulsador debes buscarlo después de deslizarte por una de las cuerdas y deja paso justo por encima. La tercera y última puerta solo se abrirá cuando consigas los 8 lotes de cohetes láser y



será Daniel quien te ayude a librarte de ella.

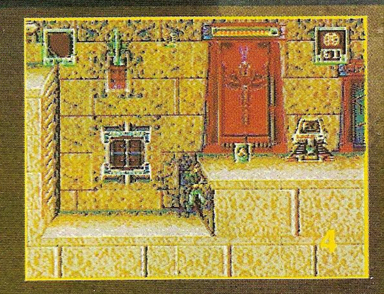
Ahora tu misión está clara, distribuye ese arsenal entre los de la ciudad que se encuentran **luchando con las fuerzas de Ra en el desierto (2).** Una vez repartido hasta el último Láser entra por la cueva del final y abandona esta parte del desierto, aunque tendrás que volver si quieres hablar con Kawalsky y sus militares. Esta visita será corta, solo ha

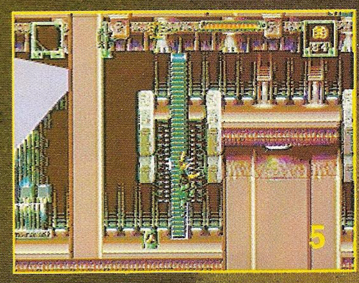




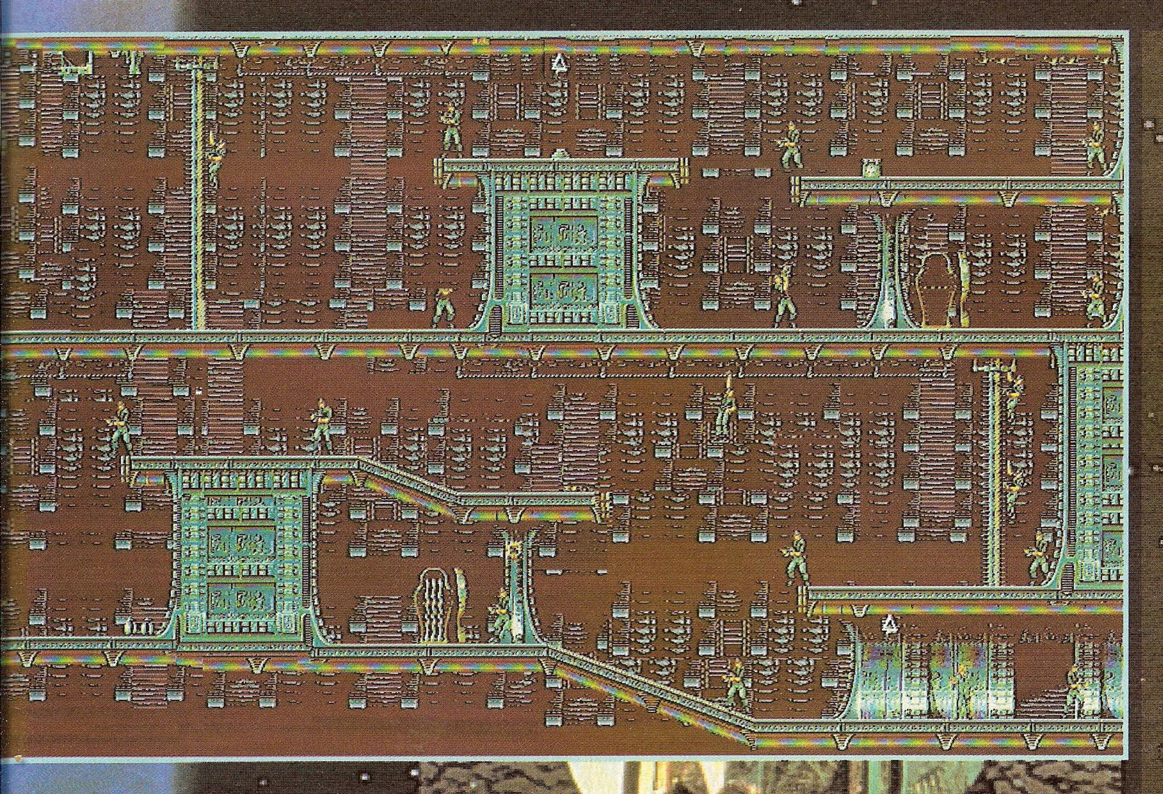
de decirte que te encuentras muy cerca de la gran entrada de la pirámide/nave espacial de Ra. Para llegar allí debes entrar de nuevo por la última cueva y buscar al anciano que **te muestra tu nuevo camino (3).**

Estas muy cerca de llegar al final aunque no por esto debes despistarte, entras en lo que seguramente sea la zona más conflictiva y peligrosa de todas en las que has estado. Dentro de la nave tu misión es seguir adelante destruyendo todo lo que encuentres a tu paso, revisando cada entrada y cada pasadizo. Para encontrar la cuarta parte de la bomba atómica, debes subir las escaleras que hay junto a la entrada; gira hacia la derecha y sigue ese camino. **Además de encontrar la bomba podrás hablar con Daniel (4).** Ahora más que nunca la pirámide ha tomado forma de laberinto pero no debes preocuparte, aunque

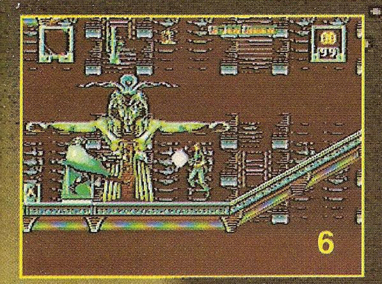




te cueste un poco la única forma de salir de la sala en la que entraste nada más llegar es por la puerta que encuentras al lado de la bomba. Ahora tu misión ha cambiado, Daniel te recomienda destruir los tanques que suministran energía al planeador. Tienes que salir de la sala en donde te encuentras. **Para acceder a los tanques debes ir siempre hacia arriba-izquierda (5),** pero



yo te recomiendo que antes de salir de esta sala la explores bien porque **puedes encontrar alguna sorpresa como otra pieza de la puerta (6).** En al siguiente sala encontrarás los tanques, sólo hay seis, pero bien camuflados. Son alargados, con forma cilíndrica y de un



6

color azul claro. Ten cuidado porque te encuentras en una

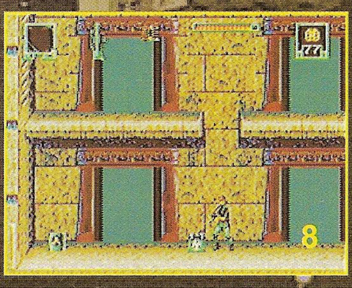
has de abrir las cuatro si quieres continuar. **El pulsador de la primera lo encuentras nada más salir.** Para abrir la segunda pulsa el que está en la parte inferior izquierda al lado de una puerta. **Por cierto es importante que entres por ella y mires en cada parte de esa sala hasta que encuentres la quinta parte del arma nuclear.** Al abrir este segundo campo de fuerza encontrarás el tercer pulsador. El cuarto y último está próximo a la salida detrás de una de las estatuas con forma de ave.



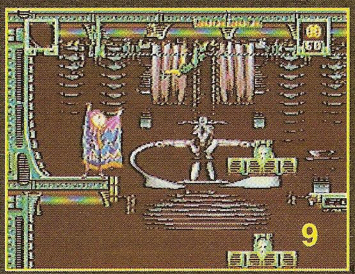
7

Ya ves la salida pero no te apresures porque si giras hacia la izquierda sin entrar por la salida encontrarás la sexta parte de la bomba nuclear.

Ya estás llegando, no desesperes. Para llegar hasta Anubis debes elegir en el



8



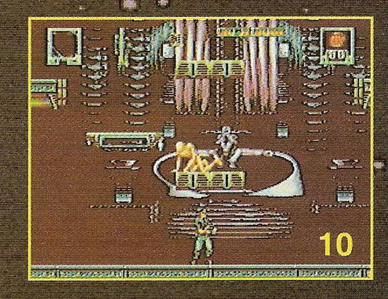
9

momento que puedas el camino de arriba hasta que encuentres una plataforma con una circunferencia azul. Antes de subirte a ella salta al lado derecho y recoge todo lo que veas en la sala. Déjate llevar por ella y voilà: Anubis. Sólo un consejo: llega bien cargado de las bombas especiales que has encontrado por toda la pirámide, son muy efectivas.

Una vez que has terminado con Anubis llega la parte más difícil: **derrotar a Ra (9).** Para encontrarle entra por la puerta superior izquierda y como Daniel te desea ¡buena suerte!. Pero antes de entrar recoge el último trozo de bomba atómica.

Si te pareció difícil acabar con Anubis, lo de destruir a Ra te resultará prácticamente imposible. Aunque cuentas con toda una sala llena de granadas y todo tipo de armamento, su doble vida la variedad y fuerza de sus disparos y su gran movilidad te van a poner **las cosas increíblemente difíciles (10).** Tendrás que esquivar los disparos y sacar el máximo partido a tus armas.

Si logras vencerle, a pesar



10

de su gran dificultad, espero que hayas recogido todos los trozos de bomba y de jeroglífico de la STARGATE. Si no tienes las 7 partes de bombas Ra se te habrá escapado y no podrás destruir su nave. Por otro lado, si lo que no tienes son las 7 partes del jeroglífico... ¡olvídate de volver a casa! Pero podrás quedarte en un mundo sin enemigos y lleno de buena gente.



11

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Passwords de nivel
Round 2: **3MJK 1VZ3**
Round 3: **3MGH 2VVW**
Round 4: **3MQR 2X9M**
Round 5: **3MNP 21?N**
Round 6: **3MST ?161**
Round 7: **3MBC ?208**

BATTLETOADS AND DOUBLE DRAGON

Selección de nivel
En la pantalla de selección de personaje, presionad abajo, arriba, arriba, abajo, C, A y B. Elige tu gemelo o la tortuga que prefieras y entonces presiona Start. Si lo has hecho todo correctamente, aparecerá una opción para **elegir nivel.** Una vez que hayas elegido la fase correspondiente, podrás comprobar como de regalo te han colocado 10 vidas en el casillero correspondiente.

BLOODSHOT

Pasar de nivel y oxígeno
Pausa el juego e introduce las siguientes combinaciones de letras: Arriba, A, arriba, A, A y abajo para saltar de nivel. C, C, B, A, abajo y abajo para restablecer el nivel de oxígeno.

B.O.B.

Vidas infinitas, armamento completo
Conectad ambos pads a la consola, y cuando aparezca la pantalla de presentación Foley, presionad y sujetad todos los botones de ambos pads, hasta que oigáis un sonido que confirme que el truco ha funcionado. Después, comenzad el juego normalmente, y comprobaréis como ahora disponéis de vidas infinitas, armamento completo, y alguna que otra ayuda más que seguro os vendrá bien.

BUBBA & STIX

Passwords de nivel
Fase 2: **?TV9M49R16**
Fase 3: **MF2!?T!P17**
Fase 4: **!X!TWMY?B5**
Fase 5: **R4GB!2VPD?**

BUBBLE AND SQUEAK

Passwords de nivel

1. RQCRQBPT	2. NHHDHHBH
3. QOFLLMMP	4. NNBNNDYY
5. MNLLMNNL	6. WTSFFHGW
7. PPGOMPFP	8. SDFSDFPH
9. RGMSPSDY	

BUBSY II

Aquí tenéis un buen repertorio de códigos para facilitaros las cosas en este juego, y que además van acompañados de un peculiar sonido.
-Media Gravedad: Arriba, C, C, C, abajo. Boeing.
-Todos los niveles completos: Arriba, A, A, A, abajo. Clunk.
-50 vidas: B, arriba, B, B, A. Whoop.
-99 Bazookas: B, A, izquierda, izquierda. Pop.
-99 Diving Suits: B, izquierda, arriba, B. Pop.
-99 Agujeros: Derecha, arriba, B, B. Pop.
-99 Bombas: C, C, C, arriba, abajo, C. Pop.
-Invulnerabilidad: C, A, B, C, arriba, abajo. Pop.
-Muros: B, A, B, C. Pop.

DOUBLE DRAGON V

Trucos varios
Para poder conseguir estas ventajas, debéis introducir estas claves en la pantalla de presentación, utilizando el pad 1:
-2 puntos de reserva: arriba, C, B, A, abajo, A, B, C, izquierda, C, B, A, derecha, A, B, C.
-3 puntos de reserva: abajo, derecha, A, C, arriba, izquierda, A.
-4 puntos de reserva: derecha, A, abajo, A, C, A, izquierda, B, arriba, abajo.
-9 continuaciones: A, izquierda, izquierda, abajo, A, A, izquierda, izquierda, abajo, A.
-Quitar las proyecciones: B, A, abajo, izquierda, arriba, C.
-Quitar los desvanecimientos: izquierda, A, abajo, abajo, A, derecha.

CANNON FODDER

Passwords de nivel
Misión. **Código.** Reclutas
2. **UZHNC:** 27 reclutas.
3. **JHHJI:** 41 reclutas.
4. **OFLJ:** 56 reclutas.
5. **DNKFG:** 70 reclutas.
6. **ATGGF:** 84 reclutas.
7. **NFANH:** 97 reclutas.
8. **CFJCD:** 99 reclutas.
9. **TRVNG:** 96 reclutas.
10. **WYNYB:** 105 reclutas.
11. **DYQRH:** 86 reclutas.
12. **IOMVI:** 86 reclutas.
13. **BIZJF:** 77 reclutas.
14. **GKXJE:** 92 reclutas.
15. **HWZFC:** 105 reclutas.
16. **MMRNE:** 117 reclutas.
17. **TNZBI:** 128 reclutas.
18. **YPXBH:** 143 reclutas.
19. **VZFUE:** 131 reclutas.
20. **GXEVE:** 146 reclutas.
21: **DHNNC:** 139 reclutas.
22: **IJ;LNB:** 154 reclutas.
23. **TAPFG:** 168 reclutas.

CASTLEVANIA BLOODLINES

Nueve vidas y más dificultad
En la pantalla de presentación con el pad uno dirigíos a Options y presionar Start. Dentro de la pantalla de opciones, colocad en el apartado BGM el número 05 y en SE el número 073. Ahora salid de esta pantalla y, de nuevo en la pantalla de presentación esperad a que el mensaje Press Start Button aparezca intermitente en la pantalla. Entonces, pulsad Start, y cuando veáis la segunda pantalla de presentación pulsad arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A. Volved a la pantalla de opciones, y ahora ya podréis seleccionar el nivel expert de dificultad, y las nueve vidas. Es complicado, pero merece la pena.

CHAOS ENGINE

Passwords de nivel
Mundo 2: **GBJLH22TOL#6**
Mundo 3: **LV5YHSXJOLXP**
Mundo 4: **LZG3GV4YR3X#**
Pasar al segundo nivel totalmente equipados y con varias vidas: **CHSNGIN12345**

COMBAT CARS

Selección de circuito
Una buena forma de saltarse la competición a la torera es esta: en la pantalla de opciones, iluminad Exit y pulsad Start mientras estáis sujetando los botones A, B y C. Una vez que hayáis accedido a la siguiente pantalla, sólo tenéis que pulsar izquierda o derecha para elegir el circuito donde queréis empezar.

CRÜE BALL

Pasar de nivel
Para pasar de nivel, en primer lugar hay que dirigirse al menú de opciones, y en el apartado Sound Test colocar el número 6. Después hay que pulsar A, C, A, B y Start. Después comenzad el juego, y pulsad arriba y B para pasar de nivel. Para poder oír efectos de sonido durante el juego hay que realizar el mismo truco de antes, pero cuando comience el juego pulsar A, B y C al mismo tiempo. Entonces aparecerán las siguientes letras: S.F.X.

CYBORG JUSTICE

Menú secreto
Haced que vuestro Cyborg vaya a la Assembly Room y después comenzad el juego como siempre. Pausad rápidamente la acción y entonces presionad C, B, B, C, C, A, B, C. Si lo habéis hecho correctamente la pantalla aparecerá como por arte de magia.

DRAGON'S REVENGE

Passwords de nivel
Fase 1: **LSRCIE8**
Fase 2: **CSABMJM**
Fase 3: **DSI36KR**
Fase 4: **FTTS8DL**
Fase 5: **FT438XR**
Fase 6: **HV5395S**

DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS

Passwords de nivel
Passwords para Arrakis

1. DIPLOMATIC	2. SPICEDANCE
3. ETERNALSUN	4.DEFTHUNTER
5. FAIRMENTAT	6. ASSLIKENNY
7. SONICBLAST	8. DUNERUNNER

Passwords para Ordos

1. DOMINANTION	2. SPICESABRE
3. ARRAKISSUN	4. COLDHUNTER
5. WILLYMENTAT	6. SLYMELANIE
7. STEALTHWAR	8. POWERCRUSH

Passwords para Harkonnen:

1. DEMOLITION	2. SPICESATYR
3. BURNINGSUN	4. DARKHUNTER
5. EVILMENTAT	6. ITSJOEBWAN
7. DEVASTATOR	8.. DEATHRULER

Earthworm Jim

Selección de nivel

Pulsa el botón A + izquierda, B, B, A, A + derecha, B, B y A. Si has realizado la secuencia correctamente, oirás una voz que te llamará "cheater" (tramposo). Entonces aparecerá ante ti una pantalla con la gente de Shiny, y posteriormente podrás seleccionar el nivel al que quieres acceder, invencibilidad, y un modo de mapa. Para pasar al siguiente nivel pausa el juego y pulsa A, B, B, A, A + C, B + C, B + C, A + C. Oirás la voz que te volverá a llamar "cheater".

Ecco 2: The Tides of Time

Passwords de nivel

Crystal Springs: **VEDMVVEB**
Fault Zone: **MGGXLCZA**
Two Tides: **OHLVZUYA**
Sky Way: **CNTWFJDB**
Sky Tides: **EMFBRMDB**
Tube of Medusa: **YWPTRHZA**
Sky Lands: **IODPDWEB**
Fin to Feather: **OZEVOEXA**
Eagle's Bay: **YKPJSPCB**
Asterite's Cave: **UYBUSUAB**
Four Islands: **MOIKWBFB**
Sea of Darkness: **WDVUWRZA**
Vent of Medusa: **GVCUFWBB**
Gate Way: **CZBIVWHB**
Noray Abyss: **BDGFAQAB**
The Eye: **IECDWPTE**
Big Water: **GZOHLTIA**
Deep Ridge: **IPFIKWQ**
The Hungry Ones: **OFSCJXJC**
Secret Cave: **SZLGIVIPE**
Lunar Bay: **WNYHUKPE**
Black Clouds: **MWKGAKKE**
Gravitor Box: **ONKVLXJE**
Globe Holder: **EUDTBFJE**
Vortex Queen: **APLMTTDA**
Home Bay: **ENGLXIJA**
Epilogue: **SMOKPAEA**
Fish City: **MFPYKEFA**
City of Forever: **CQETXRKA**
Claves para acudir a tres niveles secretos.
Nivel Fácil: **ARCUNXDA**
Nivel Normal: **OAJDXBBA**
Nivel Difícil: **ULAUVLEA**

En cualquier momento del juego, colocad a Ecco para que permanezca mirando a la pantalla (es decir, a vosotros), y pausad el juego. En ese instante, con el pad 1, presionad los siguientes botones: A, B, C, C, C, A, C, A, B. Entraréis en un menú secreto que os ofrecerá un montón de posibilidades.

El Rey Leon

Selección de fase

En la pantalla de opciones, realizad la siguiente secuencia de movimientos: derecha, A, A, B y Start, y veréis como aparece un menú secreto en el que podéis elegir fase y número de vidas.

Ex-Mutants

Menú especial de trucos

Dirigios directamente al menú de opciones, y entonces colocad el parámetro de Music en 05 y el sonido FX en 21. Colocad el cursor en la pantalla Exit y presionad simultáneamente los botones A, B, C y Start. Cuando Shannon diga las palabras "Too Easy" aparecerá un Modo de trucos especial. Podrás elegir el número de vidas, fase y armamento ilimitado.

Fatal Fury 2

Selección de jefe final

Esperad a que aparezca en pantalla el logo de Takara y rápidamente presionad derecha, abajo, derecha, abajo, abajo, izquierda y B. Después, dirigios a la pantalla de selección de luchador en el modo arcade e iluminad el personaje de la esquina derecha. Ahora pulsad el pad de control a la derecha, y podréis seleccionar al jefe de final del juego.

Flink

Menú especial

Comenzad el juego de forma normal, y entonces presionad abajo y Start para pausar el juego y que aparezca el menú de opciones. Entonces, con el botón Start pulsado, presionad derecha, derecha, derecha, izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, izquierda, izquierda, derecha, izquierda. Aparecerá un menú en el que podréis elegir nivel, vidas, etc.

FIFA Soccer

Hacer de entrenador y opciones

Entrad en la pantalla de selección donde aparecen los joypads y colocar ambos en el medio. Esperad unos segundos y estaréis capacitados para realizar las labores de entrenador, en un nuevo modo de juego llamado Manager GAME.

Para activar las opciones secretas de FIFA'95, tendréis que comenzar un partido y pausar el juego. Después entrad en el menú de opciones y colocad el cursor en el parámetro LANGUAGE, para introducir las siguientes claves:

Muros Invisibles: C, C, C, B, A, A, A, B.
Bola Curva: B, A, C, B, C, C.
Bola Loca: C, A, B, C, C, B, A, C.
Equipo de Ensueño: A, A, B, B, C, C, A, A.
Super Power: B, B, B, B, B, B, B, B, B, B.
Super Goleador: A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.
Super Ataque: A, A, A, A, A, B, C.
Super Defensa: B, B, B, B, B, C, B.
Penalty: A, B, A, C, A, B.

Gunstar Héroes

Jugar con el logo del juego

Presionad abajo antes de que el logo de Gunstar Héroes comience a rotar, y veréis como el logo queda invertido en su posición final, al mismo tiempo que podréis jugar con él de forma continua.

Hyperdunk

Passwords de partidos

VS San Antonio: 2 partido: **6X1XYNGO**
VS San Antonio: 3 partido: **76ZF25W**
VS San Antonio: 4 partido: **24F89JVZ**
VS New York: 2 partido: **S5CZ02S2**
VS New York: 4 partido: **J536SVJV**
VS Charlotte: 2 partido: **497B8GNG**
VS Charlotte: 3 partido: **7RZFR1WT**
VS Charlotte: 4 partido: **QYKX20ZJ**

Incredible Hulk

Selección de nivel y golpes especiales

Ceiling Smash: Agarrad al enemigo y después presionad arriba + B.

Hulk Out Moves: Pile Drive: Agarrad al enemigo y presionad A + B.

Jump Stomp: B y después abajo en el aire.

Shoulder Charge: izquierda, izquierda, C, izquierda (mirando a izquierda).

Pausad el juego en medio de una partida y pulsad arriba, derecha, abajo, izquierda. Ahora dejáos eliminar, perdiendo todas vuestras vidas. Cuando volváis al principio, después de la intro tenéis una nueva opción de selección de nivel.

Indiana Jones And The Last Crusade

Selección de nivel

Cuando el Logo de LucasFilm aparezca, presionad A, B, C, B, C, A, C, A y B. Si el truco ha funcionado, iréis directamente a la pantalla de selección de nivel. En la parte superior, veréis unas grandes letras rojas: SHHHHHHH.

Jammit

Claves utilizando a Chill

1. TZMYNYN	2. THMSLNS
3. DNWYGLL	4. DLMRVNN
5. MRNLYNG	6. MKGLSCK
7. THMSCSY	8. JRBRGHT

Jungle Strike

Códigos de nivel

Introducid el siguiente código: **4SJY7S6FB6** y añadid la siguiente letra dependiendo del nivel.

Nivel 2 - **R**	Nivel 3 - **9**
Nivel 4 - **V**	Nivel 5 - **W**
Nivel 6 - **X**	Nivel 7 - **T**
Nivel 8 - **7**	Nivel 9 - **N**

Pantalla final - **L**

Con la misma fórmula anterior, pero utilizando el código **MGKNSHPGER** y añadiendo las letras podréis elegir el copiloto.

Lawmmowerman

Vidas infinitas

Presionad Start para pausar el juego en cualquier nivel. Ahora realizad la siguiente combinación: arriba, derecha, A, B, A, abajo, izquierda, A y abajo. Volved a pulsar Start. Después, presionad Start para pausad el juego de nuevo y presionad C. Si lo habéis hecho todo correctamente, entraréis en una pantalla secreta que os permitirá seleccionar nivel y escoger la opción de vidas infinitas.

Lemmings 2: The Tribes

Passwords de nivel

Tribu Classic: IPNNAPJHMLOFPEHHLLBOCP
Tribu Beach PDBGBLJFMOGJLFFLONBHJL
Tribu Cavelem: OHLPOHPHPPPAAEAEADACA
Tribu Circus: MLJNNCGLLGNLCODHKLLNPC
Tribu Egyptian: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA
Tribu Highland: NGHDLKNNCPLHOLPNADIDMB
Tribu Medieval: JNKANAGIFEDKCFJGENKHFE
Tribu Polar: EPDPLPOPPPAAACACIAIAGA
Tribu Shadow: FNIJNEHCDNKAFBCJNEIKFF

LHX Attack Chopper

Passwords de nivel

1. SDAAAIHA	2. DAAAQEA
3. DAAAYFA	4. DAAAAWC
5. DACAIWC	6. DACAQVC
7. DACAYUC	8. DACABHE
9. DACAJGE	10. DACARFE

Nivel Final: CAIAR4G

NBA Jam

Sonidos diferentes

Seguid estas instrucciones para disfrutar de algunos sonidos realmente divertidos:

1. Contestad afirmativamente cuando os pregunten si queréis colocar vuestras iniciales.

2. Introducid las dos primeras iniciales y seleccionad la tercera pero SIN introducirla.

3. Presionad Start y el correspondiente botón para:

Frase	Letras	Botón
HELL	GAP	C
IT'S A BLOW UP	SNK	C
OH MY	CHR	C
IS IT A TWO?	JAZ	B
BOOMSHAKALAKA	ZOB	B

NBA Live:

Congelar a los rivales

Empezad un partido cualquiera, controlad la pelota y presionad y sujetad el botón A, para posteriormente pulsar Start. Congeleréis al resto de los jugadores.

Mario Andretti Racing

Códigos para mejorar el coche

Introducid: **2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB** para un coche en el circuito Indy con todas las virtudes y un motor de lujo.

Con el password: **EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA**, para un coche en el circuito sprint encuadrado en el nivel cinco y con dinero.

Finalmente, con la clave: **KVUE WLD2 WQCS BAVH TJAA** tendréis un coche en el circuito Stock con un puñado de accesorios.

Marko's Magic Football

Passwords de nivel

Nivel 2: **HAUNTING**	Nivel 3: **BSTOKE**
Nivel 4: **GUNGETTNK**	Nivel 5: **ECTOPLSM**
Nivel 6: **JAWS**	Nivel 7: **GARAGE**
Nivel 8: **TRAFFIC**	Nivel 9: **ELF**
Nivel 10: **KRUSTY**	Nivel 11: **BARREL**
Nivel 12: **CRABTREE**	

Mega Bomberman

Códigos de nivel

1.1. **Start**	3.1. 4502	4.5. **5653**
1.2. **6800**	3.2. **8112**	5.1. **6264**
1.3. **5120**	3.3. **7422**	5.2. **6344**
1.4. **7420**	3.4. **1052**	5.3. **9184**
2.1. **1961**	3.5. **3352**	5.4. **5654**
2.2. **2731**	4.1. **9643**	5.5. **7954**
2.3. **5571**	4.2. **0513**	
2.4. **1051**	4.3. **9723**	
2.5. **9799**	4.4. **3353**	

Mickey Mania

Selección de fase

Ve al menú de sonido y marca los títulos de tal forma que verticalmente se pueda leer la palabra **CAT**, formada con las letras iniciales de cada uno de los sonidos.

Micromachines II

Power Ups

Nivel - Posición - Efecto

2. **Driller Killer** - Medio de la mesa - Pasar un nuevo nivel.

6. **Ceiling circuits** - Fondo a la derecha fuera del circuito en la segunda vuelta - Pasar a un nuevo nivel.

8. **ATV Action** - Fondo-derecha bajo las flores en la segunda vuelta - Próximo nivel.

12. Roller Coaster - Sobre el papel de la pared - Vida extra.

13. **Bury My Body** - Arriba-izquierda del mapa - Bonus lap.

14. **Piano Panic** - Al fondo-izquierda del mapa tras acabar la primera vuelta - Vida extra.

16. **Turbo Buggies** - Esquina fondo izquierda del mapa - Bonus lap.

Mig 29

Acceder a todas las fases

Código: WEXBJOISGIITES

Mighty Max

Passwords de nivel

Nivel 2: GCGGHMDH60
Nivel 3: GCBBHGFBYG
Nivel 4: GFBBHLDCWL
Nivel 5: GGBBJBBHVF

Mortal Kombat II

Test Mode y Selección luchador al azar

En la pantalla de selección de personaje, iluminad a uno de los dos luchadores de las esquinas superiores (Liu Kang o Scorpion), y después pulsad arriba y Start. La computadora seleccionará un personaje por vosotros.

Ve a la pantalla de opciones, deja el cursor en DONE y pulsa: izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha y derecha. Verás un Test Mode. Elige a Rayden y en el último round, da sólo patadas. Cuando aparezca el "FINISH HIM", realiza la siguiente maniobra: atrás, atrás, atrás y bloquea.

Mutant League Hockey

Passwords de partidos

Liars vs Slayers
PBXTTYPKSQP7B
Monster Cup Championship Trolz vs Bots
GVSLBN3J884XG

Pete Sampras Tennis

Passwords de campos

1. Stutgart - START
2. Tokyo - CAR
3. Washington - VEGAN
4. Düsseldorf - STAR
5. Paris - LCD
6. Montreal - WALL
7. Barcelona - SINKORSWIM
8. San Francisco - SHELF

Pirates of Dark Water

Passwords de fases
Port of Citadel: **ITBIA**
Cit to Port: **NCOOKIE**
Port to Cit: **RITAZIM**
Cit to mountains: **JESSICA**
Mountains to Janda: **SCOOBYD**
Andorous/Bridge: **STOYODA**
Bridge to Mael: **TADSHIM**
Andorous to Maelstorm: **ALARTUS**
Bridge to Mael: **DARRINS**
Mael to Caverns: **MALCOLM**
Empezar el juego con la espada completa: **DSILLER**

Pitfall: The Mayan Adventure

Claves varias

Introducid las siguientes claves en la pantalla de presentación mediante el pad de control uno.

Para **jugar en la versión de Atari 2600:** abajo, A 26 veces, abajo.

Todas las armas: A, B, arr, C, A, C, A.

Nueve vidas: derecha, A, abajo, B, derecha, A, B, arriba, abajo.

Ver los créditos: C, derecha, abajo, C, derecha, abajo, C, derecha, abajo.

Pit Fighter

Menú de opciones

En la pantalla de presentación, presionad simultáneamente los botones A, B y C. entraréis en un menú de opciones en el que podréis acceder a un Modo de Práctica, ajustar el nivel de dificultad o escuchar un test de sonido.

Populous 2

Códigos especiales

HUMANOID: Más toneladas de Mana.
WIBBLE: Todos los FX en el juego normal.
NOT HALF: El próximo juego será 999.
EXPERIMENT: Máxima experiencia.

Power Drive

Códigos de circuitos

Fase 3, Suecia, 36.440$, Clio
N2WJSVJCORKWLQV1
Fase 4, Córcega, 8.517$, Clio
VCMHF8Z511XQS8GQ
Fase 5, Arizona, 88.000$, Astra GSi
[illegible]
Fase 8, RAC, 79.646$, Celica
7L434K_S51T_336L
Fase 9, RAC (y II), 73.424$, Celica
D2C2SNXP77RXPMYQ

Red Zone

Códigos de nivel

Misión 1: ACCCBCABBAB
Misión 2: ABACBCBCABA
Misión 3: ACCCBCABBCA
Misión 4: ABACBCBCACC
Misión 5: BAAABBBCCBB
Misión 6: ABBABCAABCA
Misión 7: BAAABBCAAAA
Misión 8: ABBABCAACAC

Jugar en la misión 8 siendo absolutamente invencibles: A, B, B, C, A, A, C, A, C, B, C.

Ren & Stympy

Passwords de nivel

Fase 1: 4G20000 ODJ82XP
Fase 2: 8900003 2J1RZWH
Fase 3: 891000J JPKNZWB
Fase 4: 8920002HLKS4WW
Fase 5: 8930015 HD1P2W5

Ristar

Códigos varios

Elegir nivel: **ILOVEU**
Combatir con el jefe: **MUSEUM**
Más dificultad: **SUPER**
Créditos: **AGES**
Modo Time Attack: **DOFEEL**

Road Rash 3

Passwords de nivel

Nivel 1: 02E5100N	Nivel 2: 02E52000
Nivel 3: 02E5300P	Nivel 4: 02E5400Q
Nivel 5: 02E5500R	

Para seleccionar un **nuevo modo de carreras** A, B, derecha, A, C, A, abajo, A, B, derecha y A en la pantalla de presentación.

Rock 'N' Roll Racing

Códigos para ventajas

Para comenzar con $999.000
Modo Veteran: 989Y CO2V WS6M
Modo Warrior: J89! CO2V WS6M

A la competición más salvaje, en la división A, con todo el equipamiento en el modo Warrior: CB48 OLG9 STJ!.

Skitchin

Códigos de carreras

San Diego 695$ VDRL HFXB YYRU
Seattle 747$ NA3L PSFB ASFO
Los Angeles 119$ 5VHT COY3 GT3I
Washington 414$ UAZK WOCH STVV
Detroit 52$ 5MWZ EOTQ SIDN
Chicago 188$ CQFC TYZW OBH3
Miami 214$ 05AB OSFM SSZS

En la pantalla de advertencia, presionad B, A, abajo, A, Start y Start, y después utilizad estos códigos:

Money: 2000$
Speed: 3 nitros.
Thrash: conseguir mejores armas.
Armor: Aumenta 5 equipos.

Sonic Spinball

Selección de nivel

Primero, aceded al menú de opciones en la pantalla de presentación, y con el pad uno presionad la siguiente secuencia de botones: A, abajo, B, abajo, C, abajo, A, B, arriba, A, C, arriba, B, C, arriba. Si lo habéis hecho correctamente oiréis un sonido especial. Dirigios de nuevo a la pantalla de presentación y, sujetando el botón A, presionar Start para elegir el nivel 2, B y Start para el nivel 3 y C y Start para el nivel 4.

Por otro lado, para aumentar vuestra puntuación mantened pulsados los botones A, B y C nada más acabar con un jefe y veréis un montón de ceros en vuestro marcador.

Streets of Rage 3

Empezar con 8 vidas, trucos varios

Entrad en el menú de opciones y seleccionad el apartado "players" y presionad arriba, A, B y C simultáneamente en el pad 2. Luego presionad derecha en el pad 1. Empezaréis con 8 vidas.

Jugar con Shiva: justo después de derrotarle debéis presionar y sujetar el botón B. Mantenedlo pulsado hasta que seáis derrotados y llegue el momento de continuar.

Jugar con Roo: hacer lo siguiente: en la pantalla de presentación presionad arriba y B simultáneamente. sin soltarlos, presionad Start.

En la pantalla de selección moved la flecha hasta "2 players". Presionad abajo y C al mismo tiempo con el pad 2. Oiréis un sonido si lo habéis hecho bien. En el modo dos jugadores podréis escoger a un mismo personaje.

Super Street Fighter II

Selección del mismo luchador

Entrad ahora en el Modo Group Battle, y en la pantalla de Battle Mode Select realizad la siguiente secuencia en el pad 2: A, B, A, B, A, B, B, A. Oiréis a Vega reirse. En la selección del número de participantes colocad el digito 8 y podréis escoger ocho veces al mismo luchador.

Sylvester and Tweety

Selección de nivel

Presionad Start para acceder al inventario, pulsad el botón A y después introducid la clave.

House Level: B, B, C, B, B, A, A, izquierda, derecha y arriba.

Backyard Level: izquierda, A, C, C, C, abajo, arriba, izquierda, B y B.

Train Level: C, B, C, A, B, C, A, B, C y abajo.

Alley Level: C, abajo, arriba, arriba, B, C, C, C, A y A.

Lab Level: arriba, B, C, A, A, B, B, derecha, B y derecha.

Para continuar sin problemas: izquierda, A, A, B, arriba, C, A, B, B, y C.

Time Up: A, B, C, C, A, arriba, C, C, C y arriba.

Syndicate

Grupo perfectamente equipado

Código: HACK-ERSQUAD

Terminator 2

Menú secreto

En la pantalla de presentación pulsad arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda y derecha. Después comenzad a jugar y pausad en cualquier momento y presionad B y C simultáneamente. Entraréis en una escena en la que se analizará vuestra situación en el juego, y os darán una sorpresa.

The Inmortal

Trucos varios

Encontrar una salida secreta: En el nivel 4 poned un anillo en cada agujero y comenzad a dar vueltas alrededor de él en el sentido de las agujas del reloj hasta que aparezca la salida.

Solucionar el enigma: En la habitación de los tres pentagramas colocad una gema en el agujero de la derecha del primer pentagrama, una segunda en el agujero de la derecha del siguiente, y otra en el agujero central del último.

Conseguir la invencibilidad: Mientras aparece el nombre del nivel mantened pulsado el botón A. El juego se detendrá. Soltad A y seréis invencibles.

The Lost Vikings

Passwords de nivel

22. PLNG 23. BTRY
24. JNKR 25. RVTS
26. CBLT 27. HOPP
28. SMRT 29. V8TR
30. NFL8 31. WKYY
32. CMBO 33. 8BLL
34. TRDR 35. FNTM
36. WRLR 37. PDDY
38. TRPD

Toughman Contest

Boxeadores diferentes

RUBE: jugador 2 aparece descabezado.
FQSTER: jugador 2 es una sombra negra.
HYPER: Doble velocidad.
MAXX: jugador 1 no sufre daño.

True Lies

Códigos especiales

Vidas infinitas: B, G, L, V, S. End
Todas las armas: B, G, W, P, N, S, En.
Continuaciones inf: B, G, G, R, L, Y, End
Nivel 2: B, R, H, F, J, R, P, End
Nivel 3: T, S, N, J, M, L, C, End
Nivel 4: C, Q, L, G, F, N, Z, End
Nivel 5: D, B, Z, J, J, M, Y, End
Nivel 6: J, B, Z, N, K, G, N, End
Nivel 7: F, K, P, K, L, H, K, End
Nivel 8: N, M, T, J, S, K, C, End
Nivel 9: K, Y, N, C, R, Y, M, End

Universal Soldier

Passwords:
5. **JLGPH**
6. **JDRSD**
7. **PKSND**
8. **CWBPN**
9. **SFTNP**
10. **CMVDG**
11. **BYTCM**

Invencibilidad: Si introducis el código **RWRZS** en la pantalla de passwords seréis invencibles. Una lucecita verde os indicará que el truco ha funcionado.

Power Ups: Introducid el código SHBXZ y la pantalla se volverá gris. Cuando comencéis el juego todos los recipientes que contienen los power-ups quedarán a la vista.

Tiny Toons: Acme All Stars

Passwords de nivel

Nivel 3: Elmyra, Babs, Hamton, Plucky
Nivel 6: Elmyra, Plucky, Babs, Hamton
Nivel 7: Plucky, Elmyra, Hamton, Babs

Urban Strike

Nivel secreto de la fase 4

Presiona el botón A para entrar en la pantalla de códigos e introduce la clave **9NHLGBW6SYL.**

Virtua Racing

Modo Two Players VS

Empezar cualquier carrera y entonces presionad A, B y C en el pad 1. Si lo habéis hecho correctamente veréis la pantalla de resultados. Entrad ahora en el modo Two Players Vs y podréis competir contra los tiempos marcados e intentar superarlos.

Wiz 'N' Liz

Nuevo modo de dificultad

Cuando el logo de Sega aparezca, presiona y sujeta los botones A, B y C, al mismo tiempo pulsa Start dos veces. Oirás una voz que dice "yeah". Dirígete al menú de opciones e ilumina el nivel de dificultad.Hhay un nuevo modo llamado Super Wizard.

Zero Kamikaze

Trucos varios

Para introducirlos, deberéis pausar el juego pulsando Start y después:

Seleccionar nivel: A, C, derecha, A, B
Puntos ilimitados: B, arr, B, B, A
Estrellas ilimitadas: Abajo, A, B
Zeros ilimitados: B, A, B, arriba
Para conseguir todo: derecha, arriba, B, A, abajo, arriba, B, abajo, arriba, B

Zero Tolerance

Códigos de nivel

Greenhouse 3: LH)*v)Fx
Bridge 2: dFL*-vKqx
Reactor 1: OP3*-vOiK
Piso 152: bDg5-vxg7
Piso 154: MLDz88BrK
Piso 156: PDBzu9xgk
Piso 159: WrBz-+BkV
High Rise: ElgX6PDF9
Piso 160: Tbxzv+BsC
Piso 162: jdhX-vDvK
Piso 163: cnFXwDvE
Piso 164: Pnr5-vHnK
Sub Base ¡: ari/48xnj
Sub Base 2: ?Lgdk8BOJ
Sub Base 3: Ovibk9BEj
Sub Base 4: OHhd!ZxGB
Sub Base 5:)8xb47Bv9
Sub Base 6: LUDbF/BOQ
Sub Base 7: OFFf7p)E7
Sub Base 8: HUodmvJGZ
Sub Base 9: LrbdhrM)p
Sub Base 10: Jb8dZrN?j
Sub Base 11: d5Zdwa)DN

MASTER SYSTEM

Aladdin

Passwords de nivel

Tanto los passwords como el truco de elegir nivel valen para Master System y Game Gear.

FASE 1: AJCJ FASE 2: LAEA
FASE 3: ASNF FASE 4: DMIA
FASE 5: INSI FASE 6: NEUA
FASE 7: AALG FASE 8: BLTO
FASE 9: UIAN

En el logo de Disney, presionad: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda y derecha, y podréis **elegir nivel**.

Bubble Bobble

Passwords

RLLRUDDR: 1 vida.
YLDLDUUL: Todos los ítems.
LULRLLDR: Zapatos.
RBUUUBBJ: Zapatos, dulces y plumas.
JJLBJRJL: Selecciona música.
LLBRDBDL: Zapatos y dulces.
DJBRNDBJ: 3 vidas.
DJLBBDJJLDLDBJBB: Recoge todo.
BLDUBUBU: Zapatos, dulces y 3 vidas.

Buggy Run

Passwords de nivel

QHVJHEGM
AJVJHHGM
X2VL22Z3
ZTF2221L

Champions of Europe

Trucos variados

-Una buena vía de **ganar los partidos** es marcar goles en propia puerta, puesto que estos tantos se sumarán a vuestro casillero y no al del contrario.

-Si os encontráis en la semifinal, y llegáis al descanso con empate a cero goles, seleccionad "quit" para salir del juego, e inmediatamente **apareceréis en la final**.

Cosmic Spacehead

Passwords de nivel

No Man's Causeway: SSHF4EE6WW8ILSW8M7TW
Staff Room: GHF4FE6WWLILRW8MM19
Kitchen: DGHFCFEWWWLWLRW9IM6H
Space Station: DGHFFFE6WWLJLRWFIDOL1

Desert Strike

Passwords de nivel

Campaña 2: QQGRJMP
Campaña 3: QPLAOJR
Campaña 4: QPCEAQW

Double Dragon

Vidas infinitas

Para conseguir **vidas infinitas**, tenéis que llegar al nivel cuatro, en el modo de juego de uno o dos jugadores, y dirigíos al centro de la pantalla para realizar 30 patadas presionando los botones 1 y 2 simultáneamente.

Ecco The Dolphin

Passwords de nivel

Medusa Bay: **GVWSB**
Open Ocean: **EYGSS**
Undercaves: **KVFQC**
Deep Water: **WGWIH**
Ridge Water: **SRRGD**
City of forever: **UQIOW**
Cold Water: **SCCEF**
Dark Water: **MCKWG**
The City of Forever 2: **CSGQM**
The Tube: **UYPKC**
The Nachine: **YAPOW**
The Vortex: **QWQCK**

Jurassic Park

Terminar el juego

SCompleta cada uno de los niveles en el siguiente orden si quieres llegar al final de este cartucho:

1.- **Velociraptor**
2.- **Triceratops**
3.- **Brachiosaurus**
4.- **Pteranodon**

Krusty's Fun House

Passwords de nivel

2. BARNEY 3. MARTIN
4. SQUISHY 5. ELFMAN

Para abrir todas las puertas: HPKEITH

Lemmings

Selección de nivel

Para elegir nivel, esperad a que aparezca la imagen del Lemming tirando del carro, y presionad los botones 1 y 2 simultáneamente en el pad 1. Ahora, rotad el pad en el sentido de las agujas del reloj. Después, volved a la pantalla principal y ya podréis elegir nivel.

Micromachines

Trucos variados

-Ganar todas las carreras: Nada más comenzar la primera carrera, en la mesa del desayuno, dad una vuelta en dirección contraria.

-Vidas infinitas: Dejáos caer por la esquina inferior derecha en la mesa del desayuno.

-Ralentizar a los otros rivales: Da marcha atrás nada más llegar a la esquina superior derecha en la primera mesa del circuito del desayuno.

-Mayor Agarre: Presiona arriba y los botones 1 y 2 para conseguir un mayor agarre en los charcos de leche.

-Velocidad Extra: Debéis ganar la primera carrera de clasificación, pero entrando marcha atrás. Esto os hará más rápidos en los siguientes circuitos.

-Selección de circuito: Para conseguirlo, realizad esta secuencia: arriba, 2, abajo, 2, 2, izquierda, 2 y 2 en la pantalla de introducción.

-Juego más difícil: Espera a que aparezca la pantalla de introducción y presionad arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, 2 y arriba.

-Rock Mode: en la misma pantalla anterior presionad arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, 2, arriba, arriba, 2 y arriba.

Códigos Action Replay:

00D8 7B08 - Para **ganar siempre**
00DF 2401 - Para **clasificarse siempre**

Mortal Kombat

Transformación

Si queréis jugar con él (con los poderes de Sub-Zero), debéis jugar contra Shang-Tsung y dejar que os machaque. Entonces, cuando comience la cuenta atras de las continuaciones presionar Start en el pad 2, y el juego volverá a comenzar con Shang Tsung mirando hacia el lado equivocado. Ahora sólo tenéis que colocarle correctamente y se transformará en Reptile.

Códigos Action Replay:

00C4 8848 - **Energía infinita** jugador 1
00C4 0928 - **Modo sangriento**
00C4 240x - x = 0 ó A - **Elegir nivel**
00C4 3609 - **Tiempo infinito**
00C4 8A48 - **Energía infinita** jugador 2

Predator

Passwords de nivel

2. **SPOCGURD**
3. **ROTADERP**
4. **SEGATSOH**
5. **NAGIRRAH**
6. **LAICIFFO**

Prince of Persia

Más tiempo en todas las fases

Cuando introduzcáis los passwords de nivel, invertid el lugar de las dos segundas letras, es decir si por ejemplo tuviérais que introducir A y B, alterad su orden y pasad a introducir B y A. De este modo el tiempo también será invertido; es decir, si correspondían 15 minutos para la fase en curso, ahora disfrutaréis con 51 minutos. La única pega de este truco es que el tiempo máximo que podréis obtener de esta forma son 60 minutos.

Shinobi

Acabar con los jefes

Para acabar con el 4 jefe, Mandara, presionad Arriba, abajo, 1, 2, arriba, abajo y después Reset. Tened en cuenta que este juego sólo funciona en la Master System II.

Sonic Chaos

Destruir a los jefes, paso de nivel

Para destruir a los dos primeros jefes de fase seguid al pie de la letra estas instrucciones:

Turquoise Hill: Para destruir al jefe debéis dañarle ocho veces con el ataque supersónico.

Gigapolis: Tenéis que golpearle en la cabeza ocho veces, esquivando las pelotas que tira.

Para acceder a todas las fases realiza la siguiente combinación de teclas en la pantalla del título: Arriba, arriba, abajo, abajo, derecha, izquierda, derecha, izquierda, 2 y 1.

Códigos Action Replay

Vidas infinitas: **00C29903**

Streets of Rage

Continuar en el mismo lugar

Para que no tengáis que empezar de nuevo cada vez que acabéis el juego, prestad mucha atención a este truco. Cuando aparezcan las palabras Game Over, mantened pulsados los botones 1 y 2 antes de que volváis a elegir la opción de empezar de nuevo. De este modo, cuando comencéis de nuevo el juego, estaréis en el mismo lugar en el que habéis acabado.

The Lion King

Selección de nivel

En la pantalla en la que aparecen los logos de Disney y Virgin Interactive Entertainment, rotad el pad direccional. Entonces deberíais oir un sonido cuando el logo de Virgin aparezca. De este modo, cuando empezéis el juego, comprobaréis que ahora se puede elegir nivel.

Wonder Boy III

Trucos variados

Resurreción: Si mueres y llevas puesta la armadura Hades, resucitarás.

Potencia total: Introduce espacuis en blanco como password y comenzarás el juego con todas las armas disponibles, armaduras y piedras.

Armas legendarias: Introduce 9JC5 YHX XN4UU HT2 como password para conseguir todas las armas legendarias.

ALADINO

Invencibilidad

Introducid el código **AIQY**.

ALIEN 3

Códigos de Action Replay

00C4 2403 - **Vidas infinitas**
00C4 6A55 - **Energía infinita**
00C4 2764 - **Munición ilimitada**
00C4 2901 - **Lanzallamas infinito**
00C4 2D0F - **Granadas infinitas**
00C4 7903 - **Tiempo ilimitado**
00C4 2B00 - **Misiles infinitos**
00C4 6A46 - **Invencibilidad**

BATMAN RETURNS

Invencibilidad

En la pantalla del título, presionad arriba 8 veces, abajo 12 veces, izquierda 15 veces, derecha 19 veces y 1 27 veces. Después, comenzad el juego de modo normal y en cualquier momento pulsad: pausa 1, y pausa para pasar de nivel, y pausa, 2 y pausa.

CAESARS PALACE

Passwords de nivel

-NNHDDCLD	-LCJNDSNQ
-MFQDDSNQ	-LMFHDBNC
-MPTTDBNC	-NCDCPMJB
-NJGCTKSD	-LJBCTGKG
-NBPTNMJB	-MNDGKFHL

CHUCK ROCK

Passwords de nivel

Nivel 2: **7609M**
Nivel 3: **NN6E3**
Nivel 4: **84AKC**

DESERT STRIKE

Códigos Action Replay

00C5 E606 -**Blindaje suplementario**
00C5 6099 - **Fuel ilimitado**
00C5 E508 - **Hellfires ilimitados**
00C5 DE03 - **Vidas infinitas**
00C5 E434 - **Hydras ilimitados**

DR. ROBOTNIC

Passwords de nivel

Nivel 2: Negro, azul, rojo y estrella.
Nivel 3: Amarillo, azul, rosa y azul.
Nivel 4: Rojo, rosa, negro y verde.
Nivel 5: Azul, negro, negro y estrella.
Nivel 6: Estrella, rosa, negro y amarillo.
Nivel 7: Azul, rojo, negro y estrella.
Nivel 8: Estrella, rosa, amarillo y azul.
Nivel 9: Azul, estrella, amarillo y rosa.
Nivel 10: Azul, amarillo, rojo y verde.
Nivel 11: Rosa, azul, negro y amarillo.
Nivel 12: Rosa, azul, rojo, estrella.
Nivel 13: Amarillo, rojo, verde y azul.
Nivel final: Rojo, verde, estrella, estrella.

FIFA SOCCER

Trucos varios

Introducid estas claves en la pantalla de "Reprise". Para desactivarlos, introducid la clave una segunda vez.

Muros Invisibles: 1NV1S
Bola Loca: CR*ZY
Jugadores Especiales: MYOPIC
Jugadores Especiales 2: B*RY.FC

NBA JAM

Ventajas varias

Para eealizar en la pantalla de "Tonight's Match-Up".

-Power Up Defense: Pulsa cualquier botón 5 veces. Y espera a que aparezca "Power up Defence". Te dará más capacidad defensiva.

-Power-Up Dunks: Pulsa cualquier botón 13 veces mientras giras el pad 360 grados hasta que desaparezca la pantalla de Match-Up. Podrás hacer espectaculares mates.

-Power Up Fire: Pulsa cualquier botón 7 veces y después manten pulsados el botón 2 y arriba hasta que desaparezca la pantalla de Match-Up.

-Power-Up Intercept: Pulsa 15 veces cualquier botón mientras realizas giros de 360 grados con el pad de control. Robarás más balones.

-Power-Up Turbo: Pulsa 15 veces o más cualquier botón, y después pulsa izquierda hasta que aparezca "Power Up Turbo". Mantendrás el Turbo continuamente.

-Power Up Juice Mode: Pulsa cualquier botón 13 veces y después manten pulsados los botones 1, 2 y abajo hasta que aparezca la pantalla de Match-Up.

-Power Up Show Shot: Para conseguir que aparezca el porcentaje de aciertos en el tiro pulsa cualquier botón una vez y luego manten pulsados el botón 2 y abajo hasta que aparezca "Power Up Show Shot".

MAN OVERBOARD

Passwords de nivel

1. **JUMPED**	2. **JIGSAW**
3. **WARSAW**	4. **BANANA**
5. **OYSTER**	9. **CRATER**
14. **CLOUDS**	19. **RECORD**
24. **TRETY**	29. **STRIPE**
34. **APOLL**	39. **DOCTOR**
44. **CINEMA**	49. **ORCHID**
54. **HAMLET**	59. **LUXURY**
64. **CANDLE**	69. **RABBIT**
74. **RUBBER**	79. **QUARZT**
84. **PUBLIC**	89. **NATURE**
94. **FRENCH**	99. **PUMICE**

MORTAL KOMBAT

Personajes ocultos

Para encontrar a Jade debéis presionar la diagonal arriba-derecha dos veces cuando el dibujo de vuestro personaje sobrepase la marca en la Mortal Mountain. Para encontrar a Smoke sujetad Start y abajo aparezca el Toasty.

MORTAL KOMBAT 2

Jax: Adelante, adelante, 1, 1, 1, 1.

Kitana: Sujetar bloqueo, adelante, adelante, adelante, 2.

Liu Kang: Abajo, adelante, atrás, atrás, 2.

Reptile: atrás, atrás, abajo, 1 (a media pantalla de distancia).

Scorpion: Arriba, arriba + 1.

Shang Tsung: Sujetar bloqueo, arriba, abajo, arriba, 1.

Sub Zero: adelante, adelante, abajo, 2, adelante, abajo, adelante, 1.

REN & STIMPY

Passwords de nivel

Stinking Dry Desert: **AURGHH**
Stinking Wet Boyou: **ZONNNK**
Perilous Mt Hoek: **YYYOWW**
Great Frozan North: **ZOWCHH**

SHINOBI III

Claves especiales

Cristal rosa: FD9D8
Cristal azul: D4939
Cristal amarillo: F5958
Cristal verde: BF26A
Base del enemigo: BF26A

TERMINATOR

Selección de nivel

Tan pronto como aparezca el logo de Sega, mantened presionados el botón 2 y Start, mientras realizáis giros de 360 grados con el pad en la dirección de las agujas del reloj, hasta que aparezcan dos números en pantalla.

THE JUNGLE BOOK

Selección de nivel

Esperad a que aparezca el logo de Disney y entonces realizad círculos con el pad direccional. Después, pulsad Start y utilizad el botón direccional a la izquierda o a la derecha para seleccionar el nivel deseado.

TOM Y JERRY

Elegir nivel

Cuando aparezca la pantalla de presentación, presionad los botones 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2. Una pantalla de Test Mode estará a vuestra disposición para elegir nivel.

PETE SAMPRAS TENNIS

Passwords World Tour

1.-LANGUAGE	10.-GRAPHICS
2.-LOCATION	11.-BACKHAND
3.-INCREASE	12.-KEYBOARD
4.-TOUCHING	13.-HARDWARE
5.-UTILISED	14.-QUANTITY
6.-EXPANDED	15.-FUNCTION
7.-STANDARD	16.-TRANSMIT
8.-RESOLUTE	17.-NEGATIVE
9.-REGISTER	18.-VITAMINS

PUT'N'PUTTER

Acabar el juego

Solo tenéis que mantener pulsados el botón 2 y Start antes de encender la consola, y entraréis en un menú secreto que os permitirá elegir un montón de cosas interesantes.

RAMPAGE

Selección de nivel

Ve a la pantalla de selección de jugador y presiona la pausa dos veces. Después, en la pantalla de News Paper, mantén pulsado el botón 1, y pulsa arriba o abajo para acceder a cualquiera de los 61 niveles.

ROAD RASH

Passwords

Empezar en el nivel 5 con la mejor moto posible: 0000 ODQTO 15AUS 574AE.

Panda 750: 00000 0E6KO 159GF 568E6
Ferruci 850: 00000 0E6K1 15CRU 559B2
Shuriken 750: 00000 0E8G1 04ET7 547MH
Kamikaze 750: 00000 0E6KO 1517E 538D5
Banzai 750: 00000 0E2N1 0513S 5A8MU

SONIC CHAOS

Elegir fase

Nada más encender la consola presionad abajo, abajo, arriba, arriba, izquierda, derecha, izquierda, derecha, 1 y 2.

THE LION KING

Selección de nivel

Esperad hasta que el logo de Sega aparezca y rotad el pad en el sentido de las agujas del reloj, presionando los botones 1, 2 y Start dos veces. Cuando entréis en la pantalla de Opciones, podréis seleccionar nivel.

MEGA CD

Battlecorps

Selección de nivel

Empezad a jugar en el modo de práctica y pulsad B, A, B, A, derecha, A, C y arriba. Veréis como en la pantalla aparece una especie de destello blanco, lo cual indica que el truco ha funcionado. Ahora pulsad A, B, C y Start para volver al menú principal. Entonces seleccionad "iniciar juego" y esperad hasta que llegue la pantalla de selección de robot. En esa pantalla veréis unos puntos rojos que corresponden a las diferentes fases. Pulsar arriba y abajo para desplazar el punto blanco intermitente que os permitirá seleccionar fase. Por último, seleccionad el robot con el botón C, y ¡listo!.

Brutal

Selección de luchadores

-Nada más empezar, en la pantalla de presentación presiona arriba, abajo, A, B, C, C, B, A, abajo y arriba. Después podréis controlar a Karate Croc y enfrentaros a todos los luchadores.

-Si introducís en la misma pantalla C, A, B, A, izquierda y A podréis jugar como el otro jefe Dali Llama.

-Por otro lado, si utilizáis como código en la pantalla de passwords E1539LFAZAACEKOI podréis jugar como Dali Llama y utilizar todos sus movimientos especiales que son los siguientes:

A + B = Provocación.

B + C = Cabezazo.

Atrás A + B+ C = Ataque de humo.

Cadillac & Dinosaurs

Todas las combinaciones que os ofrecemos a continuación deberán ser introducidas en medio de una partida con el juego en Modo PAUSA.

-Para este truco necesitaréis el pad de 6 botones. Presionaad C, A y abajo, y podréis realizar **alaridos de cazador** presionando el particular botón Mode de este pad.

-Para conseguir un **tiempo extra**, pulsad A, C, A y abajo. Oiréis un efecto de sonido que os indicará que el truco ha funcionado.

-Para conseguir que el juego sea **súper fácil**, con un nivel de dificultad muy bajo, y además con **dos vidas extra**, presionad C, A, derecha y B.

-Para colocar **una vida más** en vuestro casillero, presionad C, A, abajo, A, izquierda, izquierda, A y C. Uniendo las iniciales de esta combinación se puede leer la palabra inglesa "CADALLAC".

-El más importante, para **ver** absolutamente **todos los niveles del juego**, pulsad C, arriba, B, derecha, arriba, B, B, A, abajo, arriba, B, B, A, abajo, arriba y B. Deberéis oír un efecto de sonido que os indicará que la clave ha funcionado correctamente. Una vez introducida esta combinación, presionad A, B, C y Start al mismo tiempo para regresar al menú principal. Ya podéis elegir nivel con el pad direccional.

Chuck Rock

Passwords de nivel

Nivel 2: **GJFKFN**

Nivel 3: **PDPKKN**

Nivel 4: **JWNTXF**

Nivel 5: **TSFNVP**

Cliffhanger

Más vidas y Snowboards

Para montar en varios Snowboards esperad a la presentación y con el pad 2 presionad C, B, A, arriba, abajo, izquierda, derecha y Start. Para conseguir 99 vidas, también en la pantalla de presentación y con el pad 2 presionad arriba, izquierda, C, B y A.

Dragon's Lair

Mega CD juega solo

Una vez que hayáis comenzado el juego, pausadlo presionando Start. Ahora presionad derecha, derecha, izquierda, izquierda, abajo, abajo, arriba, arriba y finalmente Start. Perderéis una vida, pero a partir de ahí el juego continuará su curso sin que vosotros no tengáis que tocar el pad en ningún momento.

Ecco The Dolphin CD

Escena FMV

Introducid el código UGCHWFIS, y usad el sónar en los últimos dos cristales (abajo a la izquierda).

Hook

99 vidas

Nada más llegar a la quinta fase, la de las cavernas, encontrarás un simpático "3-Up" para que te recuperes de las vidas perdidas en las fases anteriores. Una vez allí déjate caer por la primera gruta que se encuentra a la derecha. Una vez abajo, camina por la derecha, túmbate y pasa bajo las rocas para recoger la hoja muerta y tres vidas más. Ahora déjate matar y comenzarás el juego con 99 vidas.

FIFA International Soccer

Escenas FMV

Para disfrutar con escenas reales de fútbol, debéis entrar en la pantalla de Coaching/Stats (Estrategias) e iluminar una de las palabras, Formación, Cobertura o Estrategia. Después, presionad el botón A y veréis una escena de video relacionada con la opción que hayáis iluminado. Por último, realizad las siguientes combinaciones en juego para:

Dream Team: **AA BB CC AA**

Super Portero: **BA BB BB BB BB**

Bola Loca: **CA BC CB AC**

Super Goleador: **AA AA BB BB**

Muro Invisible: **CC CB AA AB**

Jurassic Park CD

Escenas FMV y Selección de nivel

La nueva sorpresa es la posibilidad de ver una especie de cine. Para ello es necesario tener una roca grande y la tarjeta de acceso blanca. Después, dirigirse a la sala de control de centro de visitantes y atravesar la puerta con la tarjeta. Cuando veáis el monitor principal, llevar la gran roca al centro de la pantalla y veréis.

Nada más comenzar el juego debéis encontrar al menos un huevo, y después encontrar las tenazas en la caja de herramientas del centro de visitantes. Usad las tenazas para conseguir la tarjeta azul, fuera de la hendidura derecha de las enormes puertas de madera de la entrada. Cuando tengáis la tarjeta azul dirigíos al centro de visitantes, subid las escaleras y entrad en la segunda puerta de la derecha, utilizando la tarjeta azul. En la oficina, buscad el incubador y colocad el huevo en él. Después salid, y dirigíos al centro de control, acceded a la computadora y salvad el juego. Ahora, salid del centro de control y presionad durante un rato Start en el pad 2 hasta que por fin aparezca la pantalla de Node Jumper y podréis elegir nivel.

Night Trap

Nivel secreto y Escena FMV

Para encontrar un nivel secreto en este juego, primero hay que realizar la difícil tarea de completar el juego. Cuando los títulos de crédito empiezen a aparecer, esperad a ver las palabras "In Memory os Stephen D. Hassenfield" y entonces presionad Arriba, A, A, A, A, A. Si está bien hecho, veréis una secuencia secreta.

Mickey Mania

Selección de nivel

Dirigíos a la pantalla de opciones y entrad en el Sound Test. Allí, colocáis el apartado Music con la palabra Continue; FX en Appear; y Speech en Take That. Después colocad el cursor en Exit, y sujetad izquierda en el pad durante 5 segundos. Si todo ha ido bien oiréis un sonido que confirmará que el truco ha funcionado. Salid, elegid el nivel dónde queréis empezar y presionad Start.

Steam Boat Willie: En este nivel, dirígete hacia la grua, y espera a que ésta coloque dos cestas. Salta encima de las cestas, y cuando se vaya a colocar otra cesta, rápidamente salta sobre ella y sobre la plataforma opuesta para conseguir un 1-Up.

Garden Level: En la segunda parte de este nivel, dirígete hacia arriba a la derecha, donde encontrarás un interruptor. Salta sobre el coleóptero con las alas abiertas y pulsa el interruptor. Ahora ve hacia abajo a la izquierda, donde una nueva plataforma habrá aparecido. Salta sobre las mariposas para alcanzar la plataforma y encontrarás cinco estrellas, en 1-Up y la clave para un bienvenido nivel de bonus.

Nivel 2: En este nivel, dirígete hacia el ascensor, y cuando subas hasta lo más alto, sal y espera cinco segundos. Ahora, camina hacia la izquierda del ascensor y llegarás a un piso más. Camina a la derecha y déjate caer en el agujero. Mickey entrará en una habitación oscura, en donde tendrás que dirigirle hacia los ojos que se ven en la oscuridad. Ve a la derecha para conseguir las estrellas y una vida extra. También encontrarás al misterioso Mad Doctor Mickey.

Mortal Kombat

Menú secreto

En la pantalla de Game Start/Options, utilizad el pad 1 y presionad abajo, arriba, izquierda, izquierda, botón A, derecha y abajo. En esta misma pantalla aparecerá ahora un nuevo modo llamado Cheat Enable.

Puggsy

Passwords de nivel

Segundo enemigo:	377 501 570
	673 777 131
	700 521 244
Fase 8:	162 553 520
	650 735 537
	770 345 054
Mansión:	160 553 520
	254 617 533
	673 315 054
Jefe El Dragón:	000 753 100
	254 217 523
	663 317 154
Jefe Final:	700 276 007
	304 205 663
	037 256 576

Rebel Assault

Passwords de nivel

Passwords para el nivel normal:

1. **ENGRET** 2. **BOTHAN**

3. **HERGLIC** 4. **LEENI**

5. **THRAWN** 6. **LWYLL**
8. **JULPA** 9. **MORRT**
10. **MUFTAK** 11. **RASKAR**
12. **JHOFF** 13. **ITHOR**
14. **UMWAK** 15. **ORLOK**
Passwords para el nivel HARD.
1. **BORDOK** 2. **SKYNX**
3. **DEFEL** 4. **JEDGAR**
5. **MADINE** 6. **TARKIN**
7. **MOTHMA** 8. **GLAYYD**
9. **OTTEGA** 10. **RISHII**
11. **IZRINA** 12. **KARRDE**
13. **VONZEL** 14. **OSSUS**
15. **???????**

Cuando el logo de LucasArts aparezca realiza la siguiente clave: arriba+A, abajo+A, arriba+A, arriba+A, izquierda+A, derecha+A. Si lo has hecho bien, oirás un timbre y una voz que dice "LucasArts". Ahora, empieza el juego y cuando presiones Start, dos nuevos opciones aparecerán, "restore health" y salto de nivel, simplemente tienes que pulsar C cuando estés jugando y desees cambiar de fase.

Revenge of the Ninja

Una opción nueva

En la pantalla de presentación, presionad derecha, izquierda, arriba, abajo, derecha, izquierda y arriba. Aparecerá una nueva opción ver aspectos del juego, las escenas finales, etc.

Second Samurai

Selección de nivel

Seleccionar en la pantalla de presentación Option Mode. Después pulsar B, C, B, C, A, A, izquierda, derecha. Aparecerá una nueva opción que os permitirá elegir nivel.

Silpheed

Selección de fase y más continues

Elegir fase: en la pantalla Game Start/Options, iluminad Options y presionad en el segundo pad A, B y C simultáneamente.

Conseguir 10 continuaciones: comenzad a jugar hasta que tan sólo os quede una continuación. Cuando en la pantalla aparezcan las palabras "Continue 01" esperad a que la demo comience y presionad derecha, arriba, A, B, C, izquierda, izquierda, abajo, C, A y Start en el pad 1. Cuando la pantalla del título aparezca, presionad Start otra vez y tendréis 10 continues.

Snatcher

Varios trucos

Cuando lleguéis al cuartel general de Junkerm en los Jordan Computer Systems, no olvidéis estos nombres: Michael, Kimberly, Kirita, Kojima, Sasaki, Togo, Jeremy, Saitou, Inamaru, Adachi.

Por otro lado, aquí os dejamos unos números de teléfono para usar el Metal Gear. Repetid las llamadas para mejores resultados:

Sasaki: 79-6641
Jeremy: 41-6766
Togo: 44-6454
Mamura: 44-3723
Kushibuchi: 33-3333
Isabella: 39-6004
Cupio Love Line: 39-0910

Sol Feace

Nuevas opciones

En la pantalla de presentación, cuando las palabras Press Start estén parpadeando, introduce la siguiente clave: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A. Ahora dirígete al modo Configuración donde habrá **dos nuevas opciones -Start y Mode.**

Start es una opción para seleccionar el nivel. En la opción Mode, sujeta el botón A y presiona Derecha 5 veces hasta que aparezca MY99. Esto significa que ahora **tienes 99 vidas.**

Continúa sujetando A y sal de menú. Comienza el juego a través del modo continue, y **serás invencible.** Ahora presiona abajo y los tres botones durante el juego y **accederás al siguiente nivel.**

Por último, para **ver el juego en Slow Motion Mode**, pausad y presionad cualquier botón.

Stellar Fire

Ver el final y Selección de nivel

En la pantalla de opciones, presiona y sujeta los botones A, C y Start. Mientras estás sujetando esos botones, presiona Arriba en el pad direccional e inmediatamente **pasarás a la siguiente fase.** Ahora, cada vez que presiones Arriba pasarás de nivel.

En caso de que presiones siete veces arriba podrás **ver el final del juego.**

Terminator CD

Menú con opciones

Cuando aparezca la pantalla del título presionad y mantened apretado "derecha" en el pad direccional e id presionando: B, C, B, B. Ahora soltad todo y presionar <<Start>>. **Aparecerá un menú en el que encontraréis 9 sabrosas vidas, 3 armas diferentes y 98 bombas.** Cuando hayáis terminado iluminad <<Run game>> y presionad <<Start>>.

Wonderdog

Passwords de nivel

Dogsville: **MYSTIC**
Loony Moon: **LEDZEP**
Planet Weird: **REEVES**
Planet Kninus: **WOOPIE**

After Burner

Menú especial y continuación

Pulsa A, C y Start en el pad 2 mientras el logo de Sega gira por la pantalla nada más encender la consola. Con ello conseguirás **continuar donte te estrelles**, como en la arcade. Sin embargo, las continuaciones seguirán siendo tres, así que al tanto.

Cuando aparezca el logo de Sega, presionad A, C y Start en el pad 2. En ese momento oiréis un peculiar efecto de sonido, que indica que el truco ha funcionado. Después, en la pantalla de presentación, presionad A, B, C y Start en el pad 1. Entonces entraréis en **un menú que contiene opciones** como "CRT Test", "Bookeeping" o "Memory Test".

Cosmic Carnage

Más luchadores y golpes especiales

Para este truco es necesario disponer de un pad de seis botones. Nada más encender la consola, pulsa X, B y Z. Después, en la introducción, pulsa Start para conseguir **mayor cantidad de luchadores.**

Tenéis que esperar a que la barra de energía de vuestro rival alcance el nivel mínimo, es decir, esté a punto de caer abatido. Entonces, realizad un movimiento especial y preparáos para lo que venga a continuación: tendréis la oportunidad de ver la ejecución **de un movimiento final** con cierta carga de agresividad, y bastante espectacularidad en plan película de Freddy Kruger.

Doom

Invencibilidad y Armamento infinito

Para realizar estos trucos correctamente, necesitaréis la ayuda de un pad de 6 botones.

Invencibilidad

Pausad el juego y pulsad los botones X, Z, botón Mode y arriba simultáneamente. si ha funcionado, la cara de la parte de abajo de la pantalla tendrá los ojos blancos.

Armamento infinito

Volved a pausad el juego y pulsad los siguientes botones simultáneamente: A, C, botón Mode y arriba. Retirad la pausa y observaréis los indicadores llenos de armas.

Mortal Kombat II

Cheat Mode

Iluminad la palabra "Done" y realizad la siguiente combinación: izquierda, abajo, derecha, derecha, abajo e izquierda. Después, volved a pulsar tres veces a la izquierda más otras tres veces a la derecha. Accederéis a un menú especial desde el que podréis cambiar diferentes cosas del juego.

Star Wars Arcade

Jugar con el tiempo y Test de sonido

Ambos trucos necesitan que se pulse pausa en juego para activarlos, aparte de que necesitan un pad de seis botones:

-**Para resetear el tiempo (que vuelva a su valor inicial para la misión):** pulsad izquierda, abajo, A, C, abajo, arriba.

-**Para parar el tiempo:** Abajo, B, B, arriba, derecha, izquierda.

Sabréis si han funcionado cuando oigáis una especie de grito de triunfo.

Este otro truco es para tratar de encontrar la opción de "test de sonido" para disfrutar uno a uno de todos los efectos de sonido incluido en el cartucho. Para ello, al igual que los otros trucos, debéis pausar el juego en cualquier momento de la partida, y presionar arriba, derecha, izquierda, A, abajo y C. También os hace falta un pad de seis botones.

Virtua Racing Deluxe

Recorrer los circuitos a la inversa

Para poder recorrer los circuitos a la inversa, primero es necesario concluir en primer lugar en los cinco circuitos del nivel de dificultad normal. Después, hay que volver al primer menú y presionar izquierda en el control pad mientras estamos en la caja de Virtua Racing.

Para los curiosos, justo al final del segundo circuito, Bay Bridge,, hay una curva muy grande que deja un atajo a la izquierda, entrad por él y descubriréis una enorme planicie.

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en

Venta

VENDO Master System II con 6 juegos: «Alex Kidd», «Streets of Rage», «Enduro Racer», «Super Off Road», «R-Type» y «Mercs» por 11.000 pesetas. Llamar al TF: 91-6847738. Preguntar por Isra.

¡ATENCION! vendo los juegos: «Mortal Kombat 2», «Virtua Racing» por 6.500 pesetas cada uno, los dos por 12.000 pesetas. Están los dos en perfectas condiciones. También vendo «Lemmings» por 6.500 pesetas, «Turtles Tournament Fighter» y «Risky Woods» los dos por 4.000 pesetas. Sólo Madrid, preguntar por Mauricio. TF: 91-6040628.

VENDO Mega Drive con dos juegos: «Sonic» y «Pitfall», con todos sus accesorios para su utilización. Preguntar por Victoria. TF: 96-5104512.

VENDO Master System con un joystick y el «Alex Kidd» en memoria y once juegos. Interesados llamar al TF: 96-1490942. Preguntar por David. Lo vendo por 24.990 pesetas.

Intercambio

CAMBIO «Soleil» de Mega Drive por cualquier juego de rol. A ser posible «Shining Force». Escribir a: Francisco Javier Zaballa Pérez, c/Zamora, 3-6º B. 09003 (Burgos).

CAMBIO «Soleil» de Mega Drive, comprado hace dos meses, por el «Earthworm Jim». Sólo Madrid. Preguntar por Pepe. TF: 91-4390364. También resuelvo dudas.

¡¡OFERTA!! cambio Master System y 10 juegos por Game Gear con adaptador de Tv. Llamar a Manuel. TF: 968-268848. Sólo Península. ¡Ah! + 3 de Game Gear.

URGENTÍSIMO necesito cambiar «Mortal Kombat» y «Sonic» por «Alien 3» o «Flashback» por «Sonic 3» o juegos a elegir. Preguntar por Jacinto. TF: 964-238237.

Varios

COMPRO el juego «Prince of Persia» de Game Gear por 2.000 pesetas o cambio por «Land of Illusion» o «Sonic 2». Preguntar por David. Llamar de 15'30 a 16'30 horas. TF: 94-4647026.

ESTOY ATASCADO en la pantalla de los «Geiseres». Tengo el juego del «Rey León» de Mega Drive. Por favor mandadme el truco, es que no sé qué hacer. Preguntar por Borja. TF: 91-7294188.

VENDO O CAMBIO Master System II con un mando, el Control Stick y 7 juegos: «Batman Returns», «Alien 3», etc... Todo por 9.500 pesetas. Valor real 23.040 pesetas. O cambio por Super Nintendo o Mega CD con algún juego. Llamar sólo los fines de semana y preguntar por Fernando. TF: 91-4737421.

COMPRO «Shining Force» o lo cambio por «Street Fighter 2», «Dynamite Headdy», «Dragon Ball Z» o «Tiny Toons Adventure», todo de Mega Drive. Preguntar por Luis. TF: 968-248689.

Clubs

CLUB MEGAMASTERS si tienes la consola Mega Drive o la Master System, hazte socio enviando 75 pesetas a: Sergio Fenoll Cantabella, c/Santiago, 6-2º D. 30012 -Santiago el Mayor- (Murcia). Habrá trucos, intercambios de juegos, etc...

SI TIENES una Game Boy o un Pc y quieres ser socio de nuestro club, mándanos dos fotos de carnet a: Semidán Fernández Jesús, Paseo. de San José, 76 alto. 35015 (Las Palmas).

CLUB de segueros. Tengo 1.352 trucos. Manda 100 pesetas y el nombre de los juegos, junto con tu dirección y yo te mandaré los trucos. Escribir a: Iván Fernández Cardosa, c/Hamudíez, Bº 5-1º B. 11202 -Algeciras- (Cádiz).

Compra

COMPRO los cartuchos de «Astérix» y «Sonic Chaos», con caja e instrucciones por 2.500 pesetas. Si te interesa llámame de 4:30 a 6:00 horas y pregunta por Pedro. TF: 927-510480.

QUIERO COMPRAR juegos: «Spiderman», «Batman», «Batman Returns», «Superman», «Batman Return of the Joker», «Sonic 2», «Another World» y «Ghouls 'N' Ghosts». Que estén en buenas condiciones y a buen precio. Preguntar por Jerónimo. TF: 922-275791.

COMPRO toda clase de videojuegos de Mega Drive, con o sin caja, con o sin instrucciones. Los compro por 1.000 o 2.000 pesetas. Siempre que estén en perfecto estado. Sólo comunidad Valenciana. Preguntar por Sergio en el teléfono 96-3697267.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❏ COMPRA ❏ INTERCAMBIO ❏ VENTA ❏ CLUBS ❏ VARIOS

TEXTO: ________________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... **LOCALIDAD** .... **PROVINCIA**.............................. **TLF**..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.



¿Los tienes todos?



completa ya tu

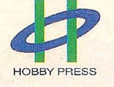
colección



Si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo...

¡Podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



No dejes pasar el tiempo

Ha llegado la hora de suscribirse a

TodoSega

Porque ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega (12 números a 350 pts. cada uno = 4.200 pts.), recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con este magnífico reloj TIME GEAR.

GAME GEAR Watch

SEGA

GAME GEAR

POWER

TIME GEAR

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida hasta fin de existencias o promoción sustitutiva.

SUSCRÍBETE